games tribune

magazine

año 5 / número 53 / julio 2013

www.gamestribune.com

XBOX 360 - PLAYSTATION 3 - PC - WIIU - NINTENDO 3DS - PSVITA - IOS - ANDROID - TECNOLOGÍA


ISSN-2014-4652



ANÁLISIS

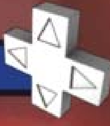
Resident Evil Revelations

Remember Me

The Last of Us

Grid 2

Fuse



AVANCES

The Bureau: XCOM Declassified

New Super Luigi U

Castlevania LoS 2

Tales of Xilia

NEED FOR SPEED RIVALS

proyectocromatic.com pixelbuster.es ultimonivel.net videojuegosyconsolas.com zehngames.com pixfans.com elpixeblogdepedja.com logros360.com portalgameover.com hombreimaginario.com coliseogamer.com guiltybit.com

editorial

@gamestribune

NÚMERO 53 - JULIO 2013

Nos vamos de vacaciones

El título lo resume todo. Paramos. Después de 53 salidas mensuales consecutivas este equipo ha considerado necesario tomarse un respiro. Como dice el tópico, no es un adiós, es un hasta luego. Pero es un alto en el camino que por parte de la dirección de esta casa lo consideramos necesario para oxigenarnos y tomar tanto perspectiva como fuerzas.

Este último año hemos cumplido el sueño de conseguir salir en papel. Y durante nueve números hemos estado de forma puntual en los kioskos y en los hogares. Pero esta labor es titánica para un equipo como el nuestro. Compaginar vida social y laboral con esta nuestra pasión ha sido un ejercicio de malabares. Y fruto de esta carrera al sprint continua durante los últimos nueve meses no ha habido tiempo a corregir errores que poco a poco hemos ido arrastrando.

Es por todo ello, y aprovechando el parón de lanzamientos y novedades estival, que consideramos el momento ideal para acometer todas estas reformas profundas y necesarias en pos de intentar seguir ofreciendo las señas de identidad de esta casa.

Se hará raro no estar el próximo 28 de julio. A nosotros los primeros. Pero es un peaje necesario para poder cumplir los objetivos que tenemos en mente para el próximo 28 de agosto. Mientras tanto, sol, playa, montaña, piscina y vida social. Nos volveremos a ver pronto.



Gonzalo Mauleón
Director GTM
@mozkor17

GTM





Games Tribune Magazine es una publicación propiedad de **Ediciones Games Tribune SL**, con domicilio social en C/ Bartolomé de Carranza nº46, 2º Dcha, Pamplona, e inscrita en el Registro Navarro Mercantil, Tomo 1654, Folio 34, Hoja NA-32809 en base al documento: 1/2013/690,0



GAMESTRIBUNEMAGAZINE

DIRECTOR
Gonzalo Mauleón de Izco

REDACTOR JEFE
José Barberán Humanes

JEFE DE ACTUALIDAD
Daniel Meralho

JEFE DE PRODUCTO
Jorge Serrano

REDACCIÓN
Adrián Suárez
Rodrigo Oliveros Oña
Carlos Oliveros Oña
Octavio Morante
Iván Rodríguez
Santiago Figueroa
Xavi Martínez
Nacho Bartolomé
Juan E. Fernández
Mauricio Fernández

DISEÑO GRÁFICO
Miguel Arán González
Jose A. Campillo Payeras
Andrés Martínez

COLABORAN
Javier Lezón "J"
Tiex
Guillermo Serrano

CONTACTO
contacto@gamestribune.com

PUBLICIDAD
jserrano@gamestribune.com

HABITUALES

ESPECIALES





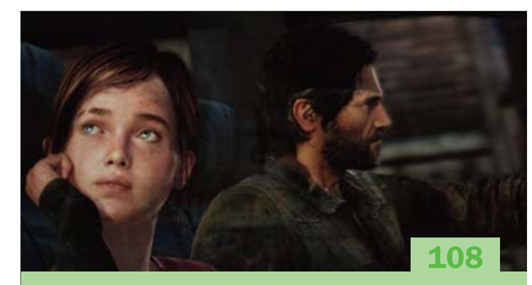
índice

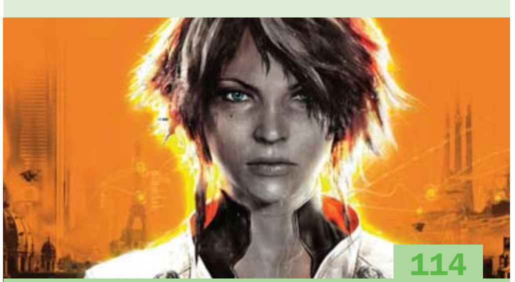
AVANCES





ANÁLISIS





El Noticiero

Entérate de lo último de este mes

El S.O. de PS4 se llama Orbis y está basado en FreeBSD 9

Casi tan importante como el hardware que va dentro de las nuevas consolas es el sistema operativo que las haga funcionar. El portal vgleaks.com ha desvelado que en los kits de desarrollo de PS4 tiene el nombre de Orbis OS y está basado en FreeBSD 9, esto es una versión libre de BSD Unix, muy parecida al conocido Linux. Todo hace pensar que las consolas que lleguen a las tiendas mantendrán este sistema operativo por lo que no han tardado en aparecer mensajes y recogidas de firmas pidiendo a Sony la posibilidad de instalar otros sistemas operativos en PS4, como era posible en los primeros años de PS3. Todo parece indicar que no será así.

State of Decay vende más de 500.000 copias en XBLA

En solo una semana a la venta, State of Decay de Undead Labs ha logrado superar la barrera de medio millón de copias vendidas, batiendo el record de la tienda online de Xbox.

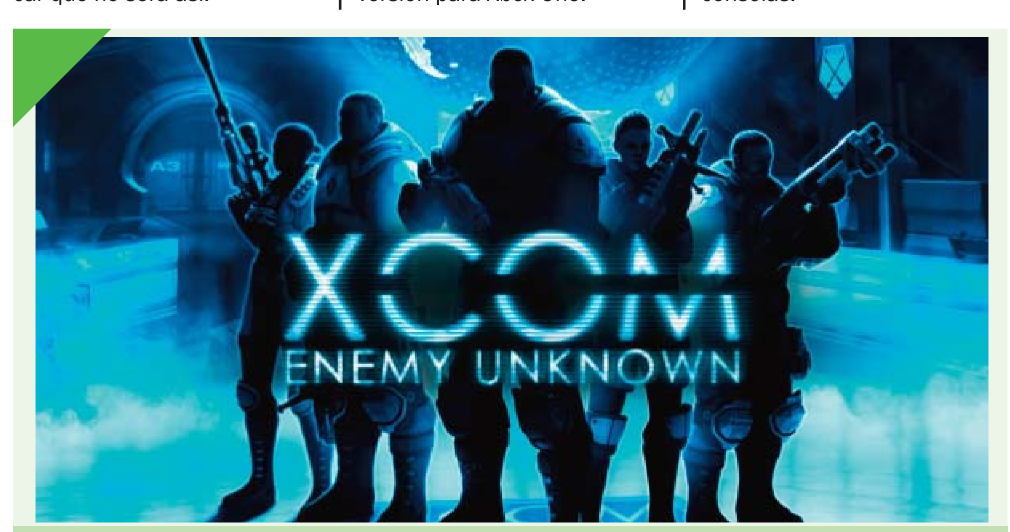
Muchos piensan que esta mezcla de survival horror y juego de acción con toques de estrategia podría haberse lanzado perfectamente como juego físico en tiendas, aunque visto el excelente resultado en XBLA uno no puede menos que pensar si no será cierto que algo está cambiando en el mercado del videojuego.

En breve llegará a Steam y el estudio de desarrollo aseguró que le encantaría hacer una versión para Xbox One.

La actualización 4.45 de PS3 inutiliza miles de consolas

Un error en la actualización de firmware 4.45 de Playstation 3 inutilizó miles de consolas antes de que Sony la retirase de sus servidores. Por los horarios de actualización este problema tuvo una mayor incidencia en los mercados americanos y asiático que el europeo, y parece ser que afecta en mayor medida a los usuarios que cambiaron el disco duro original por uno de mayor tamaño.

A la hora del cierre de esta edición aún no se ha encontrado una solución, aunque desde Sony se asegura que se está trabajando en ello y que muy pronto los usuarios afectados podrán disfrutar de sus consolas.



XCOM: Enemy Unknown llega a plataformas iOS y The Cave lo hará a lo largo del verano. Hace solo unos meses era impensable que llegasen versiones 1:1 de los juegos de consola y PC a móviles y tabletas. Hoy es una realidad



“Nintendo busca mejorar las ventas de WiiU para recuperar el apoyo de las third parties”

Está claro que algo no funciona en WiiU, en la parte del Nintendo Direct Especial E3 en el que se mostraban los desarrollos de empresas externas para la consola de sobremesa de Nintendo, únicamente se nos enseñaron juegos que ya han aparecido o van a aparecer en PS3 y Xbox360. Ni tan siquiera comparte lanzamientos con PS3 y Xbox One.

Los toques de atención de compañías tan importantes como Electronic Arts o incluso Ubisoft que a pesar de anunciar su apoyo a WiiU, convierte Rayman Legends en multiplataforma han calado en Nintendo.

Y la respuesta de Satoru Iwata es que Nintendo tratará de incrementar las ventas de WiiU con sus propias franquicias para que entonces las compañías externas vuelvan a confiar en la plataforma y desarrollar para ella. Mucho va a tener que trabajar la gran N y mucha WiiU va a tener que vender en los próximos meses. Desde Kotaku se lanza el rumor de que WiiU se podría quedar también sin un título tan importante como Call of Duty: Ghosts (a pesar de estar anunciado) por las pobres previsiones de venta en la consola.



El “Donde dije digo, digo Diego” de Microsoft y Xbox One

Uno no recuerda tal chaparrón de críticas a una compañía tras una gran conferencia como la de Microsoft en el E3. De nada sirvieron la gran cantidad de juegos mostrados, algunos de ellos exclusivos, o las bondades de Xbox One. Todo el mundo se quedó con las conexiones diarias o las limiaciones a la segunda mano.

A Microsoft no le quedó otra que recular y fue el mismísimo Don Mattrick (Presidente de Interactive Entertainment Business) el que anunció que se eliminaba el chequeo cada 24 horas así como todo tipo de medidas en contra de la segunda mano, dejando estos aspectos tal y como están ahora mismo en Xbox360, salvo la obligación de dar de alta tu consola en los servidores de Microsoft una única vez antes de que comience a funcionar.

Como consecuencia de estos cambios en la política de Xbox One respecto a lo inicialmente previsto, también se elimina la posibilidad de que los títulos descargados se puedan compartir o revender o el plan de préstamo de juegos que Microsoft había planteado inicialmente para Xbox One.

Parece ser que en esta ocasión la opinión de los jugadores si ha hecho cambiar las políticas de una gran empresa.

Nvidia Shield a la venta el 27 de junio por 299$

Nvidia ha anunciado la fecha de lanzamiento, 27 de junio, y el precio definitivo de su videoconsola portátil, que por cierto supone un ahorro de 50 dolares respecto al inicialmente previsto para quedar en 299$. De momento solo es posible su adquisición desde Estados Unidos y Canada, aunque en fecha aún por determinar será posible su compra en el resto del mundo.

Nvidia Shield es una máquina con tecnología Android, y es por tanto compatible con todos los juegos lanzados para esta plataforma. También permite jugar vía “streaming” a los juegos que tengamos en el PC, siempre y cuando éste disponga de una tarjeta compatible GPU GeForce GTX de Nvidia. Todo queda en casa.

OZombie, el nuevo proyecto de McGee en Kickstarter

Los zombis están de moda pero un desarrollador con el nombre en la industria de American McGee no ha encontrado una editora que apueste por su nuevo proyecto y se ha visto obligado a solicitar la colaboración de la comunidad para llevarlo adelante. El objetivo son 950.000 dolares.

¿A quien se le podría ocurrir mezclar el mundo mágico de Oz con un apocalipsis zombi? Probablemente solo al padre de la Alicia más oscura que se haya visto nunca. En palabras del propio McGee: “OZombie será un juego centrado en el modo de un jugador con grandes toques de "RPG, juego táctico, exploración y narrativa," pero podremos desbloquear un modo multijugador al completar la campaña.”

Nominados a los Premios Nacionales del Videojuego

La Academia Española de las Artes y las Ciencias Interactivas ha anunciado los nominados a la sexta edición de los Premios Nacionales a la Industria del Videojuego, que se entregarán durante la celebración del Gamelab de Barcelona.

El juego que acapara un mayor número de candidaturas es Deadlight (Tequila Works), le siguen The Respawnables (Digital Legends) con cuatro y Castlevania: Lords of Shadow - Mirror of Fate (Mercury Steam), Nihilumbra (Beautifun Games) y Shiny The Firefly (Stage Clear Studio) con tres nominaciones cada uno.

En la misma ceremonia Will Wright recibirá el Premio de Honor de la Academia y Mark Cerny el Premio Leyenda del Gamelab.

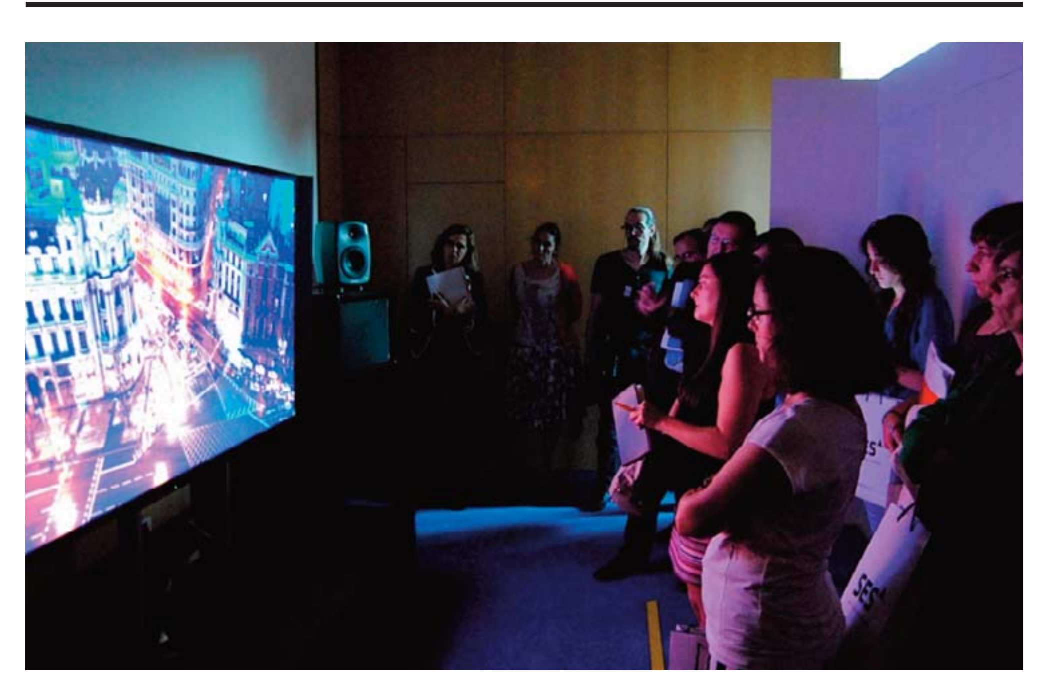


Guión y dibujo : Jaume Font Rosselló | http://jfrteam.deviantart.com/gallery

GTM Geek News

El sustituto del Full HD llega a España

Canal+ 4K estrena el estándar Ultra HD



La carrera tecnológica sigue avanzando a un ritmo escalofriante. Aun muchos hogares no han adoptado el estándar Full HD (1920x1080 píxeles) cuando Canal+ ya ha adelantado la llegada del que puede ser el próximo a sustituirlo, el ya denominado Ultra HD o 4k.

El pasado 13 de junio, la plataforma de pago propiedad de Prisa estrenó por todo lo alto la llegada del mismo con un documental de 5 minutos de duración cuya novedad es la de estar completamente manufacturado en nuestro país y que fue emitido de forma reiterada durante todo el día en el canal específico Canal+ 4K que se emite a través del satélite Astra.

La nueva tecnología es capaz de duplicar tanto por alto como por ancho la resolución de las emisiones Full HD hasta alcanzar los 3840x2160 píxeles de resolución. Esto significa una mejora de hasta cuatro veces mayor nitidez en la misma superficie, lo que a efectos prácticos nos permitirá acercarnos hasta una distancia óptima de visionado de contenido digital de apenas 1,50 metros por los 3 que ahora mismo recomiendan los fabricantes para los televisores de mayor tamaño.

De todas maneras aún falta muchísimo camino por recorrer. Se estima que no será hasta 2016 cuando comience a haber un número suficiente de canales que emitan a esta resolución. Y no sería antes de 2022 cuando sea acogida por el gran público al considerar que será entonces cuando la tecnología haya permitido ofrecer televisores a un precio asumible para el consumidor, lo que desemboque en una estandarización de la señal.

Las pruebas seguirán en el próximo mundial de fútbol, y sobre todo en los JJOO de Rio.

Virtuix Omni

Así jugaremos en el futuro



Virtuix Omni podríamos definirlo como un sistema de control complementario a otros elementos como cascos de realidad virtual, que en los últimos tiempos están evolucionando de forma importante en coste y experiencia de uso. De esta manera, lo que han querido hacer sus creadores, es complementar esa revolución haciendo uso de nuestro esfuerzo físico, intentando generar mayor realismo en nuestros momentos lúdicos y, a su vez, acabar con el sedimentarismo de muchos.

La idea es la de poder movernos en todas las direcciones libremente sobre una superficie, y que el sistema reconozca nuestro movimientos y los interprete en el juego. El dispositivo consiste en un pedestal con escáneres que leen los movimientos del usuario, lo que le permite desplazarse, con su propio paso, dentro de cualquier juego. Para garantizar nuestra seguridad, la base dispone también de una serie de sujeciones a la altura de la cintura.

Estos datos son generados gracias a un calzado que cuentan con una suela especial que interactuará con la base encarada de recoger la información que luego será leída por una interfaz.

Además, parece que la idea ha gustado a los chicos de Oculus Rift, que harán que estas sean compatibles con este curioso invento, y también a un gran número de personas ya que alcanzó en un solo día su meta de recaudación de 150,000 dólares en Kickstarter.

En estos momentos la fecha de envío a los primeros compradores (vía Kickstarter) está previsto para enero de 2014. Y el precio de venta del pack completo está valorado en torno a los 400 dólares. Habrá que esperar los primeros análisis del mismo para ver si merece realmente la pena.

Mundo Smartphone

XCOM: Enemy Unknown

Cada mes, los juegos para smartphone que no te puedes perder



2K ha sorprendido lanzado uno de sus títulos más exitosos a la plataforma iOs.

Lejos de ser una App distinta del modelo de sobremesa, XCOM: Enemy Uknown llega a los aparatos de la "manzana mordida" en casi todo su explendor. Y decimos casi todo porque se ha tenido que recortar algo de detalle gráfico y algunos mapas no están en esta versión. Aún así el juego luce estupendamente y se ha adaptado a los controles táctiles dando como resultado una experiencia muy póxima a lo vivido en sobremesa.

En un mercado en el que todo tira por el Free to Play con micropagps por doquier, 2K se arriesga a lanzar el juego completo aunque, eso sí, a un precio algo elevado a lo que los usuarios de juegos para móviles están habituados.

Después de haberlo estado probando durante un tiempo, tenemos que decir que la experiencia es prácticamente la misma a la que estábamos acostumbrados. Sin duda es una excelente opción para disfrutar de este gran juego en cualquier lado.

Por otro lado, de momento, carece de opción multijugador, aunque será incluido próximamente de manera gratuita. Aún así el modo para un jugador es la base del mismo.

Así pues, Firaxis y 2K, amplían la oferta para conquistar ae nuevos usuarios y que sus fans puedan disfrutar del mismo en cualquier lugar, sin perder la esencia que ha encumbrado a este juego.

Valoración de los usuarios



Valoración de GTM



PVP:

17,99€



Runaway: A Road Adventure

Pendulo Studios lanza para iOS, doce años después, la primera entrega de su popular aventura gráfica que les consolidó como uno de los máximos exponentes en este género.

Tal y como era de esperar, la interfaz y los controles se han rediseñado por completo para adaptar el juego a las posibilidades táctiles delos dispositivos de Apple, a pesar de que sigue manteniendo una jugabilidad clásica de point-and-click, y resulta igual de divertido que siempre pero en pantalla reducida.

Podremos revivir la historia de Brian en cualquier lugar



Valoración usuarios



Valoración de GTM

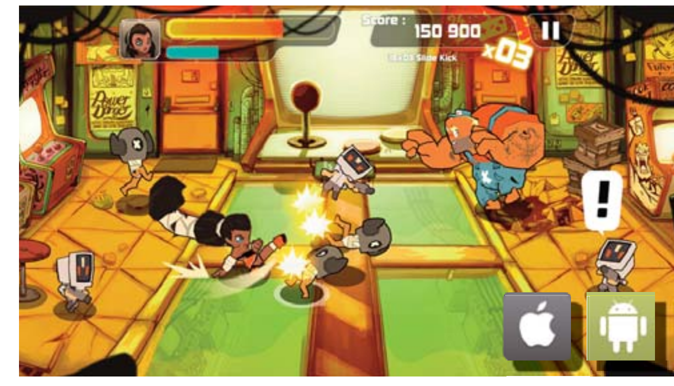
PVP:

4,99 €

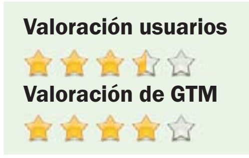


Combo Crew

Combo Crew es un juego de de los llamados “tapados”. Su planteamiento, en claro homenaje a los títulos más grandes del beat´em up, un género que arrolló en recreativas y, posteriormente en consolas hace décadas nos ha encandilado, lo que unido a su sólido y original esquema jugable táctil, hace que nos planteemos recomendarlo encarecidamente. Combo Crew presenta un apratado general muy sólido y original para iOS y Android, algo que será plato de gusto para cualquier aficionado al género. Si esres un nostálgico del género, este título no te puede faltar.



Valoración usuarios



Valoración de GTM

PVP:

1,79 €



Descargas digitales

Rush Bros

XYLA Entertainment nos trae esta pequeña propuesta nacida y financiada desde **Kickstarter**. Un título que sobre el papel apuesta por la innovación y la diversión, presentándonos la historia de dos hermanos Dj´s que compiten en una carrera de plataformas en dos dimensiones para llegar uno antes que el otro a la meta.

Simple argumento que sirve de inicio para una aventura plataformera al uso en entornos minimalistas de gran colorido y efectos. Con varias opciones y niveles, entre los que se destaca el juego a pantalla partida o simplemente servir de host para partidas competitivas entre varios jugadores (realmente su mejor condición). Se destaca la banda sonora; **música electrónica** de bastante calidad que modificará escasos elementos del escenario según el ritmo de la misma o los movimientos realizados por el jugador. Lo mejor: que podamos añadir nosotros nuestra propia biblioteca. Lo peor: que ésto no termine por implementarse correctamente como debería de ser.

En un mercado poco sobresaturado con este tipo de propuestas, **Rush Bros** sin embargo no destaca; aunque al menos se deja disfrutar. No existen grandes retos ni motivos para rejugarlo. Un título sólo para matar el tiempo y que lo salva el multijugador.



9,99€

The Incredible Adventures of Van Helsing

NeocoreGames, sin esconder sus influencias, coge lo mejor de Diablo y lo hace suyo, añadiendo las suficientes mejoras para que sea atractivo al jugador a la vez que familiar. Nos ofrece un Diablo ambientado en el siglo XIX y de temática sobrenatural.

Ambientado en la ficticia ciudad de Borgova, somos el hijo del famoso caza vampiros y nuestra misión es investigar quien ha roto el pacto entre monstruos y humanos.

No estaremos solos en nuestra misión, nos acompañara el fantasma de lady Katarina. Sin lugar dudas, este es el punto más original del juego, pues Katarina no será un personaje jugable. Podemos indicarle como debe atacar y alguna directriz más, pero poco más, en todo momento Katarina será controlada por la IA.

Esto da al juego de un nuevo aspecto jugable, pues ya no seremos el típico héroe solitario que debe enfrentarse a miles de bestias. Podemos realizar pequeñas estrategias junto a nuestra acompañante.

El resto del juego es el clásico juego de rol de acción, recorreremos amplios escenarios mientras eliminamos enemigos y mejoramos nuestro personaje poco a poco, consiguiendo cada vez más experiencia y mejor equipamiento.

Con un aspecto técnico correcto pero nada destacable, nos encontramos con un título muy completo. El juego es largo y variado y además tiene multijugador.

Valoración de los usuarios

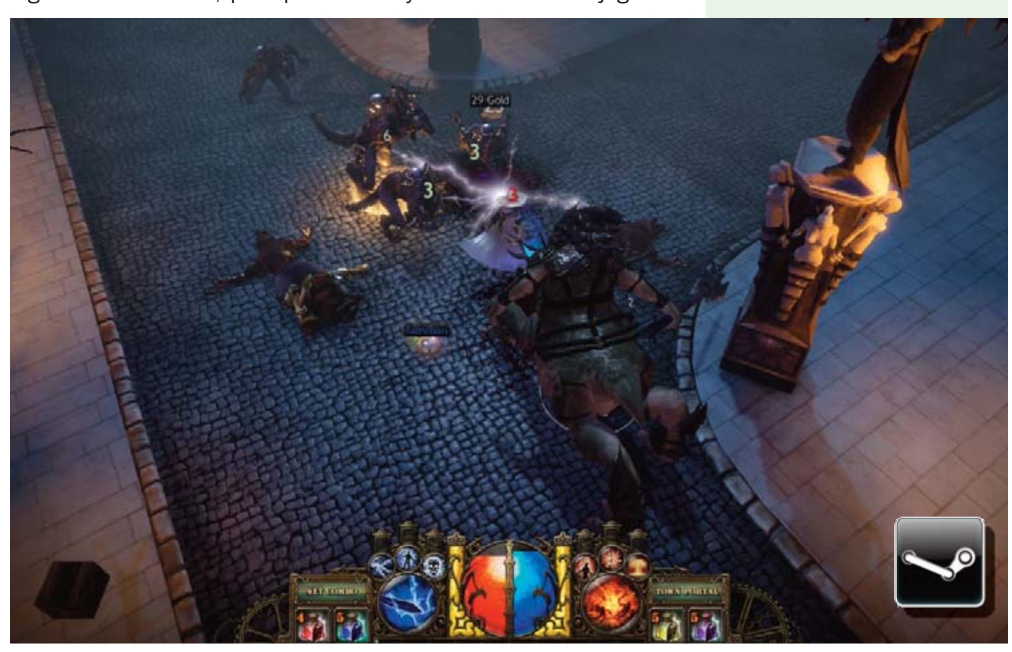
★★★★☆

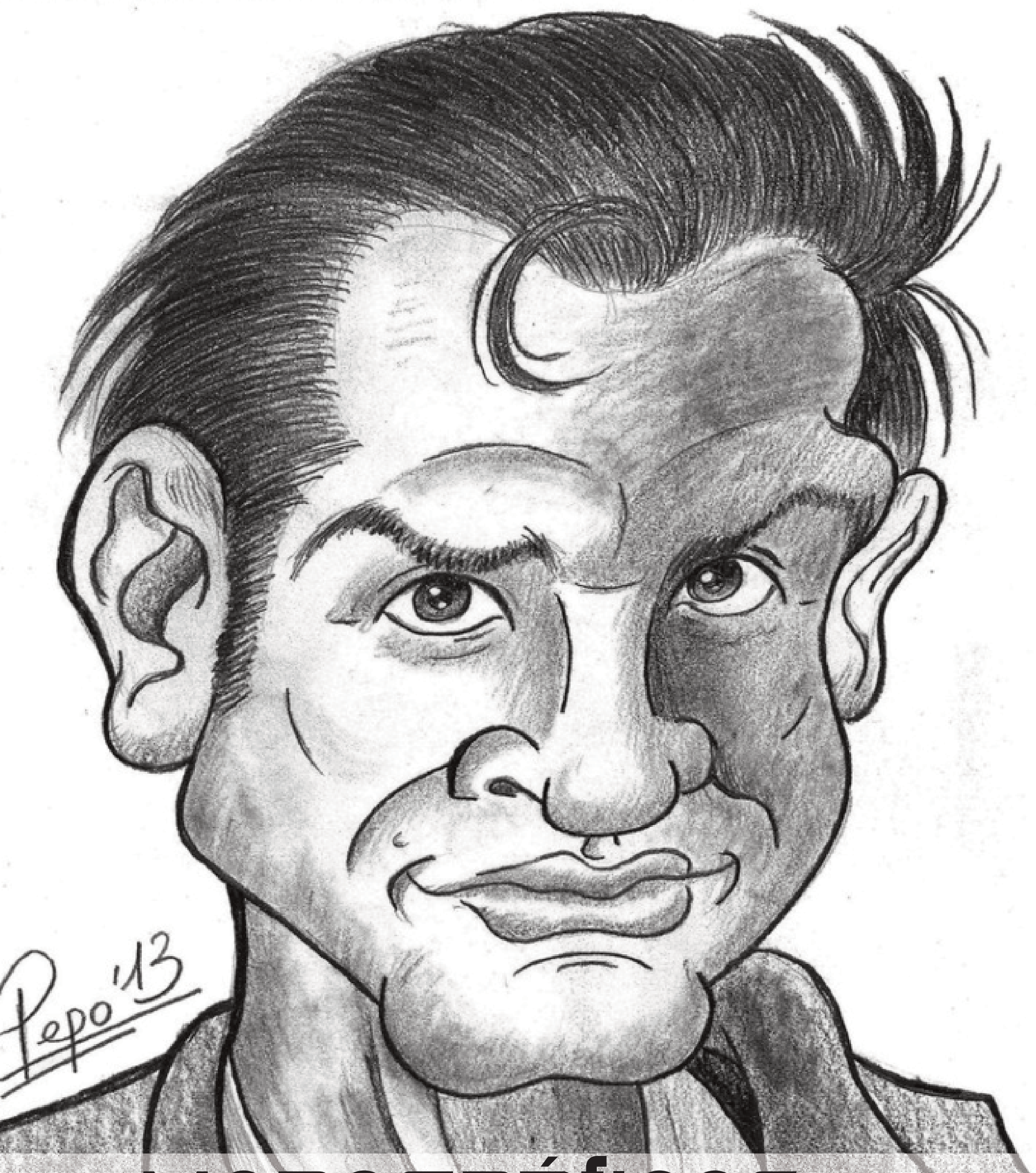
Valoración de GTM

★★★½☆

PVP:

10,99€





Monográficos by GTM

Dave Perry

Mauri "imsai8080" Fernández

El genio precoz

Un talento surgido de la escuela británica que nutrió de geniales títulos a los ochenteros ordenadores de 8 bits. Pero Dave Perry fue más que eso: cruzó el charco para hacer historia en 16 y 32 bits, creando un verdadero icono del medio

Cuando la señora Perry aceptó comprar a su retoño un ZX81 -lo había probado en el instituto y fue amor a primera vista- jamás imaginó que tan extraño aparato sería un cheque en blanco para el futuro de su hijo.

Y es que nuestro personaje de este mes solo podría ser calificado como genio superdotado. Con 16 años ya había publicado un libro sobre programación de videojuegos en Spectrum y a los 17 fue fichado por Mikro-gen, una de las compañías más importantes de la época. Tal fue su progresión que en un breve espacio de tiempo se encontró desarrollando juegos sobre Wally, el personaje estrella de la afamada compañía.

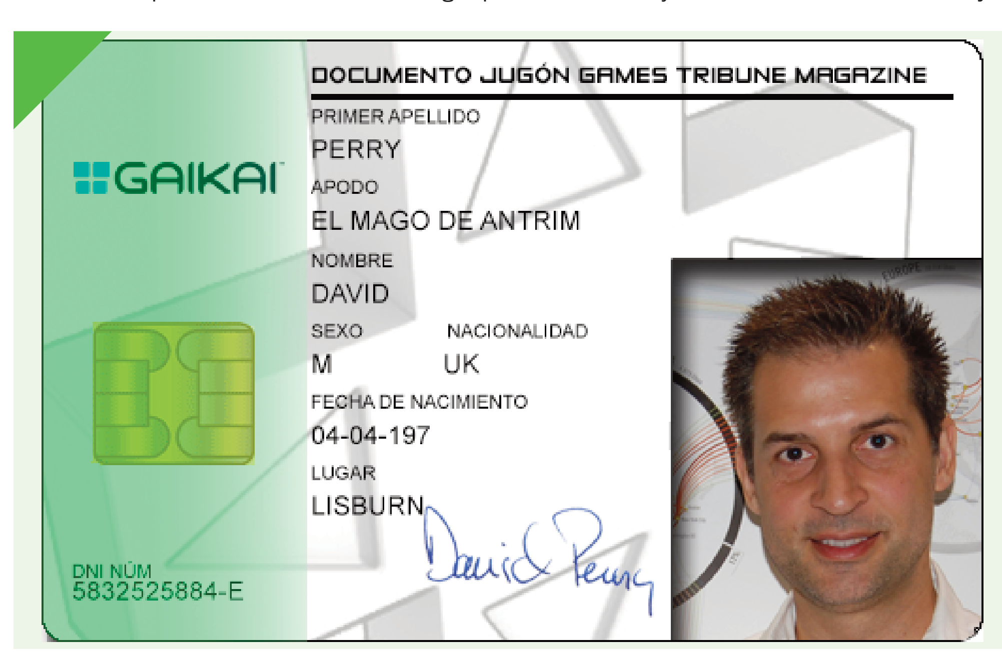
Tras el hundimiento de Mikro-Gen, Dave trabajó para Probe durante una temporada, tras la cual decidió establecerse como freelance para alcanzar su cenit creativo en 8 bits.

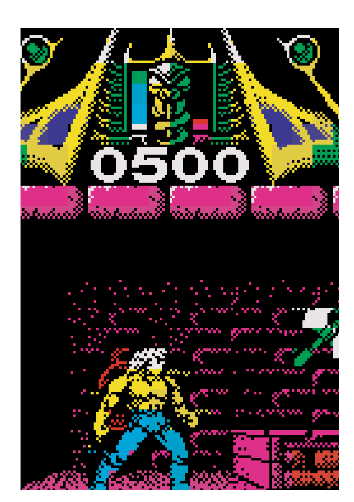
Pero como era lógico, estas máquinas pronto se le quedaron pequeñas. Necesitaba nuevos retos. Y entonces le llegó la oportunidad de trabajar en Mega Drive bajo el auspicio de Virgin, que viendo su habilidad no dudo en ofrecerle trasladarse a EEUU para dirigir un grupo de desarrollo interno. No erraron con su decisión, ya que Dave hizo algunos de los mas bellos plataformas de la historia.

Tras este periodo, Dave abandonó Virgin para formar Shiny entertainment, donde dio rienda suelta a su creatividad y, sobre todo, nos regaló un personaje inolvidable, un gusano irreverente del que todo el mundo se enamoró sin remedio.

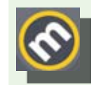
Durante este periodo Dave no se limitó a crear una mascota graciosa y vivir de licencias mal aprovechadas. A pesar de que Earthworm Jim es su obra más recordada, en este innovador estudio Dave fué mas allá , colaborando en una serie de juegos que anticipaban con varios años de antelación como serían las mecánicas lúdicas del futuro.

Por ello , y porque merece mayor reconocimiento, del que se le demuestra, sirvan estas líneas como humilde homenaje.





Valoraciónes

 -  91

Sacando los colores al Spectrum

Savage

Posiblemente sería más justo recordar su excelente Three weeks in paradise. O la perfección técnica de Extreme y Dan Dare III. Pero a título personal considero que esta fue su mejor aportación al catálogo de mi vetusto y querido Spectrum.

Al alimón con su gran amigo Nick Bruty, Savage mostraba todas las señas de identidad por las que sus videojuegos eran tan apreciados por los gamers de la época: scroll rapidísimo, gráficos de considerable tamaño y un uso del color del que pocas veces podíamos disfrutar los sufridos usuarios del ordenador de Clive Sinclair.

Además del virtuosismo técnico, Savage era divertido y muy variado. En la primera fase nos enfrentábamos a un arcade de desarrollo horizontal frenético. Para el segundo nivel teníamos un vertiginoso homenaje al clásico 3D deathchase. Y como fin de fiesta, el último nivel nos situaba en una videoaventura clásica con ciertas reminiscencias a Alchemist.

Puro orgasmo lúdico en un cassette que utilizó la multicarga como ningún otro.

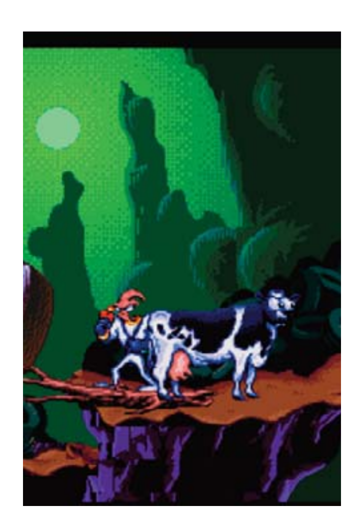
Creando una mascota de armas tomar

Earthworm Jim

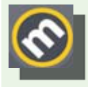
En el momento histórico en que Shiny lanzó la que para muchos es su obra cumbre (con permiso del futurista MDK o los superventas -y mediocres- juegos de la saga Matrix) la moda de las mascotas hacía furor. Sonic, Mario, Bubsy, Zool...todas las desarrolladoras querían su trocito de pastel, inventar ese personaje de aspecto “cute” que protagonizara un juego edulcorado hasta el hastío y reventara las listas de ventas.

Con este panorama llegó Shiny y de un plumazo redefinió el concepto de héroe. Jim no era precisamente mono y el juego rebosaba humor salvaje y mala leche por los cuatro costados. Dos virtudes con las que consiguió el favor de los jugadores, sobre todo de aquellos que buscaban algo nuevo.

Pero Earthworm Jim no solo triunfó por su actitud macarra. Las animaciones y el apartado gráfico eran sublimes -fruto de la experiencia de Perry en juegos como Aladdin o Jungle Book- y todo se movía con una soltura hipnótica, lo que unido a la variedad de situaciones hilarantes que nos ofrecía y su bien medida jugabilidad lo convirtieron en leyenda.



Valoraciónes

 -  94

Lo próximo que veremos de él

Gaikai y Sony

Parece ser que Dave Perry no tiene intención de volver a crear videojuegos, al menos de forma directa

Tras colaborar en las dos partes de la saga Matrix y con la extinta Acclaim en el desarrollo de una serie de MMORPGs, nuestro homenajeado decidió desligarse de la faceta más creativa de la industria para centrarse en otros menesteres relacionados con el medio.

En 2008 Perry creó su propia consultora (gameconsultats) cuyo objetivo era apoyar el trabajo de estudios más pequeños en su camino hacia la publicación, tanto en el apartado artístico como en el económico.

Pero es en 2009 cuando Perry vuelve a escena, publicando un excelente manual para futuros desarrolladores (David Perry on Game Design) y -sobre todo- tras co-fundar Gaikai, empresa dedicada al juego basado en la nube que permite a los usuarios jugar a diferentes títulos o usar aplicaciones desde el mismo navegador.

En 2012, Sony se hizo con la compañía por 380 millones de dólares para usar dicha tecnología en sus sistemas Playstation, por lo que es factible que en un futuro no muy lejano (se habla de 2014) volvamos a tener a nuestro querido Dave en el candelero.

Fecha de salida

¿2014?

Lo que se ha dicho sobre él

"La ventaja de Gaikai es que es capaz de ofrecer un servicio casi instantáneo. Te conectas y juegas; sin descargar, sin esperar y sin instalar. No solo ahorras espacio, también tiempo. Por supuesto, la conexión debe ser lo suficientemente buena para evitar errores , pero las ventajas son evidentes."

Gamerzona.com




Grandes Franquicias
DUKE NUKEM
daniel meralho
Pepó'13

Duke Nukem

Odiado y adorado, el que durante un tiempo fue el Rey indiscutible de los FPS, vivió y murió en la gloria hasta que años más tarde resurgió de lo más profundo de sus cenizas. Protagonista de la espera más larga, y recurrente acostumbrado de bromas y chascarrillos en la industria, el Duke regresaba para enfrentarse al enemigo más peligroso de cuantos había tenido jamás: su propio mito

1991 sería el año que vería nacer a uno de los personajes más carismáticos a la vez que controvertidos de la historia de los videojuegos. Creado primeramente como un título de plataformas de movimiento lateral, la idea acabaría más tarde pasando por cirugía hasta convertirse en el FPS tridimensional y tradicional que la mayoría conocemos.

Con una estética socarrona y desafiante que ya era palpable en sus dos primeras entregas, **Duke** acabaría sorprendiendo incluso a sus propios creadores ante el éxito arrollador conseguido entre la comunidad mundial. Y no era para menos; la bravuconería del personaje y el estilo desenfadado además de la acción y violencia afianzada en los filmes de acción de los años noventa, golpeó el mundo de los videojuegos con una sonora bofetada que hizo que sus desarrolladores pasaran a convertirse en una de las más importantes compañías del momento (**Apogee Software** --nombre legal de **3D Realms--**). También su motor gráfico utilizado (Build), pasaría a considerarse un ejemplo de lo que podía dar de sí una perspectiva similar a la ya ofrecida por Doom (ID-Software. 1993).

Nacía así el nuevo pilar sobre el que girarían muchos de los juegos en 3D y que se convertiría en referente hasta la llegada de Half Life (Valve. 1998).

Fuese como fuese, el caso es que **Duke Nukem** cambió para siempre el registro de los personajes como protagonistas de un videojuego y la interacción de éste con él. Pero el que pasó de ser un fenómeno de masas, excusa de multitud de mods y expansiones, acabó transformado en una vieja estrella del Rock abandonada a su suerte y apartada de los escenarios y del público que nunca debió abandonar. Un público que quince años después ya no era el mismo pero que sólo se esperaba lo mejor.



En mayo de 2009, tras 12 años de desarrollo, el equipo que se encontraba trabajando en Duke Nukem Forever es despedido dejando atrás todo su material

Duke Nukem/ Duke Nukem II

Inaugurando el nacimiento de la franquicia, nos encontramos con un título que nada tiene que ver con lo que más adelante sería de él. **Duke Nukem** (1991), desarrollado por una escueta e imberbe Apogee afincada en Garland al sur de Texas, sería un plataformas realizado en dos dimensiones y scroll lateral. En él manejaríamos a Duke, que ya en ese momento mostraba a golpe de píxel alguna de las características que le harían famoso; rubio, musculoso, y su sonrisa permanente, aunque para nada se vislumbraba el estilo que en entregas posteriores le daría verdaderamente a conocer.

A punto de estrenarse como **Duke Nukum** (por similitud con un personaje de una serie animada), el juego nos traslada a un hipotético 1997 donde el protagonista deberá enfrentarse a un científico loco a lo largo de tres niveles plagados de enemigos, a pie unas veces y otras a bordo de un aerodeslizador.

Sería éste un caso sonado de robo de ideas totalmente descarado, al descubrirse que gran parte de los muchos elementos del juego estaban extraídos directamente de otros videojuegos de la época como **Turrican** (1990) o el mismísimo **Megaman**. De hecho, existen multitud de imágenes que así lo demuestran.

Tras un tiempo en el top 10 de los shareware más demandados, Apogee sacaría su **segunda parte** en 1993, con más niveles y una acusada calidad gráfica superior respecto al anterior. Idéntico en el planteamiento, aunque con un Duke más enfatizado, y que poco a poco empiezaba a hacer alarde de su personalidad. Se añaden guiños a otras sagas y personajes, además de que se hace patente una variedad armamentística y de medios mayor.



Plataformas
- PC, Dos,

Año
- 1991/1993

Desarrolla
- Apogee Software

Revisiones
-PS3

Duke Nukem 3D

Para la gran mayoría el genuino y auténtico Duke. El que traspasaría las fronteras del videojuego y calaría hondo en los corazones de sus seguidores. Soez, macarra, machista, y con un sentido del humor único, además de copiar actitudes sólo vistas en personajes como el mismísimo John MClane (La Jungla de Cristal). **Duke Nukem 3D** supuso el salto a lo grande en las tres dimensiones, obteniendo un éxito absoluto que acabaría por encumbrar a sus desarrolladores y que daría lugar a toda una retahila de nuevos mapas y mods (en su mayoría con contenido erótico e incluso pornográfico), gracias a herramientas de las que darían buena cuenta la comunidad de PC.

No sería la primera vez que Duke hablaba (uno de los desarrolladores prestó su voz a los anteriores), pero para esta ocasión se optó por dotar de carisma al personaje gracias a la voz de **John St John**; dándole así por fin su marcada personalidad y los trazos inalterables que le acompañarían hasta su “relativa” muerte virtual.

DN3D no sólo se reía de sí mismo, sino también de otros; como así se podía confirmar por la amplia serie de guiños repartidos por cada uno de los niveles. Con un buen repertorio de armas e items, a cada cual más original, el jugador podía **interactuar** con casi todos los elementos incluidos en el escenario (algo inusual hasta su llegada, y de lo que tomarían buena cuenta futuros títulos). Con un adictivo multijugador, en el que artilugios como el Jetpack para volar, el **Holoduke** (que creaba una réplica), minas explosivas, o el rayo reductor, eran sólo una ínfima muestra de cómo debía de ser un juego y que no sólo bastaba con hacer un buen producto sino el mejor.



Plataformas
- MS-DOS, Game.com, Mac OS, Sega Saturn, PlayStation, Nintendo 64, Microsoft Windows, Sega Mega Drive, Xbox Live Arcade, iOS, Maemo 5 (Nokia N900)

Año
- 1996 (PC)

Desarrolla
- 3D Realms

Expansiones
- Plutonium Pack / Atomic Edition . Duke Caribbean. Duke it out in D.C. Nuclear Winter.

Mods
- High Resolution Pack.



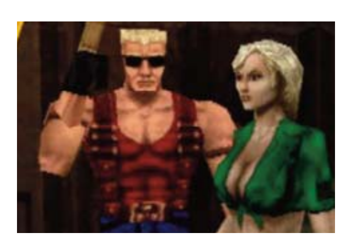
Time to Kill/ Land of the Babes/ Zero Hour

Con la llegada de las consolas de 32 y 64 bits, Duke también quiso probar suerte y cosechar el mismo éxito rompedor que le había dado **Duke Nukem 3D** en PC. Sin embargo, y a pesar de las cifras decentes, los tres juegos representativos del rubiales no alcanzaron el valor en mercado que los desarrolladores esperaban conseguir. Quizás por su relativa "suavidad" a la hora de plasmar el mismo humor irreverente y picardía erótica que en el original, o quizás porque el personaje había pasado de protagonizar un título en primera persona a una en tercera desde atrás; con la consiguiente pérdida de respuesta y manejo, lo cierto es que comparándolos, ambos estuvieron lejos de ser como los más recordados de su generación.

En el caso de **Time to Kill** (Playstation. 1998) Duke viaja en el tiempo para derrotar a sus archienemigos, los pigcops, en un título difícil de manejar y que se caracteriza por parecerse demasiado al protagonizado por Lara Croft. Con multijugador a pantalla partida, múltiples guiños, y el mismo humor característico. De todos, es el mejor de los tres.

En **Land of the Babes** (Playstation. 2000), la secuela directa de TTK nos lleva a un futuro donde las mujeres lideran una confederación puesta en peligro por los extraterrestres. El motor gráfico es exáctamente el mismo aunque inexplicablemente el acabado es muy inferior. Predominan las acciones tácticas por encima de la jugabilidad natural de la franquicia.

Con **Zero Hour** (Nintendo 64. 2000), Duke aprovecharía las nuevas condiciones de la máquina, para entregar un juego gráficamente superior y una serie de extras que lo convertían en un juego excelente.



Plataformas
- Playstation, Nintendo 64

Año
- 1998/1999/2000

Desarrolla
- n-Space
- Eurocom

Duke Nukem: Manhattan Project

Aunque muchos no lo saben, **Duke Nukem: Manhattan Project**, fue la propuesta de 3D Realms para amenizar la espera de los aficionados mientras Duke Nukem Forever se estaba desarrollando de forma simultánea en PC. Una entrega que cambiaba totalmente de plano, y que esencialmente volvía al scroll lateral de los clásicos. El estudio encargado de llevarlo a cabo no sería otro que el formado por los chicos de **Sunstorm Interactive**; unos viejos conocidos que ya habían desarrollado varios de los mejores mods para DN3D y Shadow Warrior (éste último corría también bajo el mismo motor llamado Build), y que a pesar de no haber desarrollado nunca un shooter al uso, sí tenía en su haber algunos títulos de índole parecida como Deer Hunter.

Al igual que en los primeros Duke Nukem, también en DNMP sufriríamos las iras de un científico loco empecinado en apoderarse del mundo. Los gráficos, aunque tridimensionales, brindaban una nueva perspectiva bidimensional que empezaba a estar muy de moda en el momento. Acción pura y dura que sin embargo seguía manteniendo en cierta medida, todo aquello que había hecho grande y diferente al Rey. Con frases lapidarias, guiños (siempre los hay), y una buena cantidad de niveles que reflejaban zonas subterráneas, cornisas, callejuelas y azoteas de edificios por las que correr escupiendo munición. Al final de cada zona, fiel a su estilo, Duke acababa enfrentándose a un poderoso y casi siempre enorme **Boss Final**.

El título, a pesar de su discreto éxito, sería el último que veríamos en compatibles hasta la llegada del juego que más daría que hablar durante casi dos décadas: **Duke Nukem Forever**.



Plataformas
- PC, Xbox Live

Año
- 2002

Desarrolla
- Sunstorm Interactive

Duke Nukem Forever

Con él el término Hype cobró forma y sentido como nunca se había conocido antes. Y todos pensamos que nos estaban gastando una broma cuando casi quince años después dijeron que el juego estaba terminado por fin.

Retrasos, cambios de última hora, y el uso de motores gráficos que poco a poco iban quedando desfasados, fueron sólo algunos de los detonantes para que **Duke Nukem Forever** no saliera a la venta cuando tenía que hacerlo. Primero lo intentó GT Interactive (1997–1999), después Gathering of Developers (1999–2001), Take-Two Interactive (2001–2009) más tarde, y al final 2K Games4 junto con Gearbox (2010–). Todos quisieron meter su impronta en un título que nada más nacer ya estaba muerto. Pero al final, como con muchas de las historias que se lo merecen, en el año 2011 DNF renacía de sus cenizas alborotando tanto a sus seguidores como a todo el sector.

Al igual que el nieto de Frankenstein, DNF se componía de cientos de diseños y miles de líneas de código reunidas durante años. Además, el uso de su **Unreal Engine 2**, aunque todavía competente, ya no podía codearse con los grandes AAA. Y errores como sus exagerados tiempos de carga en consolas o que las gracias ya no lo eran tanto, acabaron por pasarle factura a un juego que sin embargo destacaba por su gran variedad de situaciones y jugabilidad old-style.

Para muchos un fracaso, mientras para otros era una vuelta digna de un título que ya no peleaba en las mismas condiciones. Lo malo de su llegada, es que el público que creía en él ya había crecido, y quizás lo hizo en un momento inapropiado para lo que podía ofrecer.



Plataformas
- PC, PlayStation 3, Xbox 360

Año
- 2011

Desarrolla
- GT Interactive, Gathering of Developers, Take-Two, 2K Games4, Gearbox Software, 3D Realms, Triptych Games, Piranha Games (consolas)



Spin-offs, crossovers y derivados

Además de la cantidad de mods (aparecidos tras liberar 3D Realms el código fuente en 1997), niveles y juegos que en cierto modo se le parecían o usaban el mismo motor (Shadow Warrior, Blood), hasta la llegada de **Duke Nukem 3D** en 1996, pocos o casi nadie se había percatado del enorme potencial que tenía el personaje. La considerada mejor entrega de todas las de la franquicia sería el inicio de toda una serie de conversiones, extras y títulos que han durado hasta el día de hoy.

En primer lugar nos encontramos con las expansiones (nombradas en su recuadro correspondiente) de entre las que destaca la **Atomic Edition**, que añadía un cuarto capítulo al juego original. **Total Meltdown** para Playstation 1 y **Duke Nukem 3D** para Saturn. El primero con un episodio exclusivo mientras que para la de Sega contaron con un nivel oculto y un minijuego multijugador. Un **Duke Nukem 64**, realizado para la máquina de Nintendo, y que a pesar de ser superior gráficamente y abandonar los famosos sprites, sin embargo borraba todo rastro de la picardía y el erotismo del que hacía gala el DN3D original.

Otra versión del mismo, llegaría para **Sega Megadrive** (1998). Desarrollada por Tectoy (quién sino) y que contaba con el segundo episodio de PC, aunque gráficamente muy recortado debido a que era una máquina de 16bits.

Duke Nukem GBC (1999). Un título desarrollado para la Game Boy Color, y Duke Nukem Advance, conversión a Game Boy Advance, que se destacaba por añadir nuevos niveles y que sólo se vería empañada por su control.

En móviles. Duke Nukem 3D llegaría a iPhone y Nokia N900.

Plataformas
- Saturn, Mega Drive, PC, Playstation, Nokia N900, iPhone, Game Boy Advance, Game Boy Color, Nintendo 64.

Revisiones y mods (PC)
- Plutonium PAK/Atomic Edition
- EDuke
-Duke Caribbean: Life's A Beach
- Duke it out in D.C
- Duke: Nuclear Winter
- Duke Xtreme
- Duke!Zone
- Duke!Zone II
- Duke Assault
- Megaton Edition

nos vamos a los ángeles



todo lo que pasó en la feria más importante

El E3 al detalle

Microsoft presentó la mejor conferencia, pero la ovación se la llevó Sony cuando anunció el precio de PlayStation 4. El E3 fue tan atípico que ni siquiera Nintendo se subió al escenario

El E3 ha perdido gran parte de su magia. Ha dejado de ser el epicentro sobre el que giraba toda la industria del videojuego desde que viera la luz allá por el lejano 1995. Han pasado ya muchas tardes desde que besara la gloria y ahora languidezca como una fecha más. Las otrora sumamente esperadas conferencias donde se anunciaban a bombo y platillo los grandes lanzamientos de los próximos meses y donde en sus escenarios, para aplauso de plateas a reventar, han visto como se alumbraban las nuevas máquinas que dominarían generaciones enteras. Fueron tiempos de vino y rosas que parece que ya no tienen cabida hoy en día.

2013 ha sido un año atípico. Y que sin embargo explica perfectamente la pérdida de peso de la cita angelina. Durante mucho tiempo estuvo marcada en rojo en el calendario como el punto álgido del año donde Microsoft y Sony desvelarían al mundo sus teóricas nuevas máquinas. Y sin embargo no ha sido así. Los japoneses ya presentaron PlayStation 4 hace ya varios meses. Y los de Redmond se desmarcaron con el anuncio de Xbox One el pasado mes de mayo. Esta situación hubiera sido impensable hace tan solo un par de años, y para entonces ya era evidente el desgaste de este evento.

Sí, tuvimos grandes anuncios. Y sí, conocimos nuevos detalles de las nuevas máquinas. Pero eso no esconde una realidad palpable y cada vez más tangible de que la feria estrella para el mercado occidental ya no es la que rige el calendario de la industria. Y para muestra un botón: Nintendo prescindió de subirse al escenario para contraprogramar con un Nintendo Direct que se emitió a las 7 de la mañana, hora local.

Con los de Kyoto fuera de los focos, el mano a mano entre Sony y Microsoft era un hecho. Los todavía responsables de Xbox 360 tenían ante sí un reto de proporciones descomunales. Desde que anunciaran la sustituta de ésta les han llovido palos



La corriente de animadversión que creó Xbox One desde su presentación condicionó todo el evento. Dió la mejor conferencia, pero se fue derrotada



de todos los colores. Y algunos sumamente merecidos. La necesidad de realizar un chequeo cada 24 horas para poder jugar, la declaración de guerra contra la segunda mano y el hecho de contar con un espía en casa como Kinect consiguieron poner en pie de guerra al consumidor. Más allá de prestaciones y datos técnicos, Microsoft estaba echando un pulso al mercado con una serie de medidas que éste repudiaba. Un desafío en forma de bofetada en la cara, que aunque rumoreada, aún teníamos la esperanza de que simplemente se tratara de una exageración. Sin embargo todas las amenazas se cumplieron y había muchas explicaciones que dar sobre el escenario.

Toda esa corriente de odio hacia la marca norteamericana fue creciendo durante los días previos a su conferencia. Y aunque ya habían explicado una y otra vez que su puesta en escena iba a estar centrada exclusivamente en los juegos, no se llegó a dar jamás una respuesta satisfactoria al consumidor. La callada fue la norma impuesta mientras poco a poco el feedback pasaba de negativo a preocupante.

Con ese clima de animadversión generalizada es literalmente imposible sacar algo de provecho de esta situación. Y parece que en Redmond así lo entendieron: ya habrá tiempo para dar explicaciones, sigamos con el plan establecido. Y tal vez ese hoy tira para adelante y mañana ya veremos, haya sido lo mejor que nos haya dejado este E3. Por fin vimos una conferencia en condiciones por parte de Microsoft en mucho tiempo. Pero para llegar a este punto casi firmaron un pacto con el diablo.

Va a costar mucho borrar la imagen déspota y vendida a los majors de Xbox One. Su planteamiento errático y la proyección de prepotencia han recordado a la época más rancia de Sony y que tanto se preocupó en su momento la empresa de Bill Gates de distanciarse. Solo el tiempo dirá si el daño no está hecho.

Tal vez esa necesidad imperiosa de reconciliarse casi a cualquier precio con el público provocó que objetivamente fueran los responsables de la conferencia más dinámica y sustancial de todas las que allí acontecieron. Muchos títulos y un buen puñado de nuevas IP's. Algunas erróneamente fueron interpretadas como exclusivas, pero eso no empaña el continuo bombardeo de juegos. Tenemos que retroceder mucho en el tiempo para encontrar en contenido una cita similar. Pero ninguna protagonizada por Microsoft.

Por primera vez en cuatro años Kinect dejó de ocupar la mayor parte de la presentación. Ni tampoco tuvieron protagonismo descafeinadas aplicaciones ni anuncios de novedades en actualizaciones de dashboard. Ha costado mucho trabajo, pero por fin han entendido lo que debe ser un evento de estas

La ovación de la feria se la llevó Sony al anunciar el precio de PlayStation 4. Llegará por 399€ y se la espera para noviembre

características donde el público objetivo está más cerca del estereotipo hardcore que del casual. Dance Central y las actuaciones del rapero de éxito del momento no son los idóneos para quitar protagonismo a Halo o Titanfall.

Como punto y final por fin supimos que Xbox One llegará a finales de año, en una fecha que aún está por determinar y a un precio de 499€ para nuestro territorio. Es pronto para sacar conjeturas, pero por lo visto hasta el momento, va a ser la más cara de la terna llamada a liderar la siguiente generación y con el hándicap añadido de contar con una imagen tremendamente negativa en su contra.

Cambiando de lado, y ante la extrema negatividad con el nuevo producto de Microsot, Sony tenía en su mano el erigirse en ganadora moral de la extraña competición que se cierne sobre quién es el vencedor de cada E3. A pesar de que ni siquiera sabíamos cuál iba a ser su política y si éstas iban a ir en la misma dirección que la que hasta ese momento marcaba Xbox One. Y de nuevo tomando la justicia por bandera, lo tuvo muy fácil para hacerlo: Simplemente tenía que subirse al escenario y decir justo lo contrario que los de Redmond.

PlayStation 4 se ha convertido extrañamente como el bastión al que el jugador "de toda la vida" se aferra como si en ello le fuera la vida. Y su presentación al mundo puede que sea recordada con el tiempo como la conferencia más aplaudida que ha tenido a Sony como protagonista.

Lo de ver por primera vez la nueva máquina era algo secundario. Lo que realmente importaba era qué iba a pasar con la segunda mano y si iba a ser necesario estar continuamente conectados a Internet. Para callar la primera cuestión Sony no tuvo ningún reparo en tirar de ironía mostrando un video en el que paso a paso desgranan en qué iba a consistir su control sobre el préstamo y la reventa de juegos. Dos personas, una junto a la otra y un escueto step 1 en el que se demuestra el cambio de manos del software. Cínico, pero resultón. Para lo segundo, simplemente negaron a la mayor la necesidad de estar conectados las 24 horas del día ni que fuera necesario un proceso de validación.

La ovación llegó con el anuncio del precio. Aunque en ese momento aún no contábamos con fecha oficial de salida, los 399€ consiguió levantar a los asistentes de sus asientos. El bien triunfa, y para colmo es más barato. Pero nos deja varias cuestiones sobre el tintero que no podemos dejar pasar por alto.

La primera y más preocupante es la situación sumamente comprometida en la que queda Vita. A pesar de que PlayStation 4 era la máquina que debía centrar toda la atención, es notorio el nulo protagonismo de la portátil. Con un catálogo actual bastante pobre tanto en calidad como en canti-



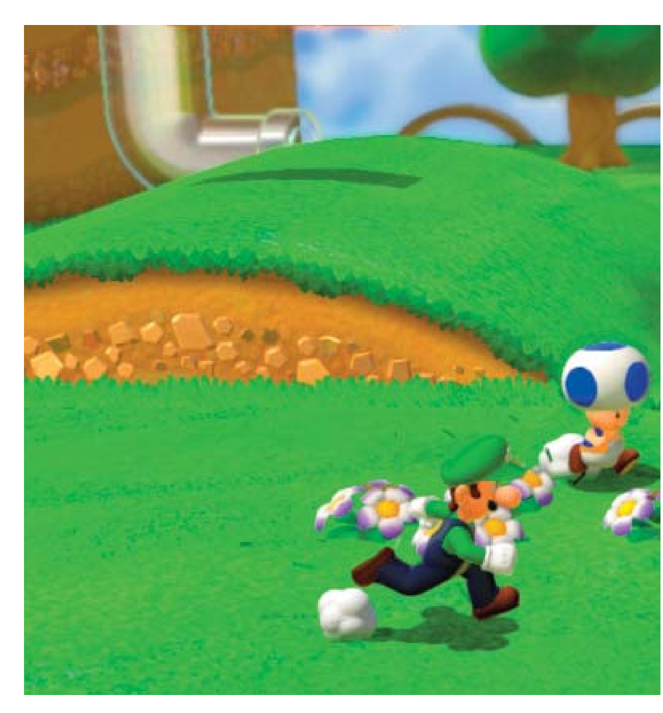
Las otras citas del E3

Fuera de las tres grandes, tradicionalmente las grandes desarrolladoras han tenido su propio espacio en la feria. De un tiempo a esta parte tres han sido las que poco a poco han consolidado su presencia. Konami siempre se desmarca de los días principales citando a la prensa siempre el jueves anterior al comienzo del evento, mientras que Ubisoft y Electronic Arts se han posicionado entre las que habitualmente ofrecen Microsoft y Sony.

Siempre suelen dejarnos cosas interesantes. Konami centró casi toda su presentación en un producto con claro sabor patrio. Castlevania Lord of Shadows 2 parece que es su plato fuerte para los próximos meses, toda vez que Metal Gear Solid V tiene toda la pinta de que vamos a tener que esperar todavía algún tiempo para poder verlo en las tiendas.

Electronic Arts sorprendió con un fresco Plants Vs Zombies Garden Warfare y parece que ha recuperado para la causa a Respawn, el estudio que naciera de la traumática salida de West y Zampella de Infinity Ward y por consiguiente, su ruptura con la franquicia Call of Duty. Titanfall ha tardado muchos años en salir a la palestra. Demasiado tiempo en las sombras del que tan solo sabíamos su existencia por escuetos mensajes de que se encontraban trabajando en un nuevo proyecto.

Para finalizar el trío, Ubisoft fue, con permiso de la no conferencia de Nintendo, la más falta de ritmo y de sustancia de todas las que acudieron a la cita. El que hace tan solo un año nos sorprendiera por su despliegue técnico, Watch_Dogs, ha pasado a un segundo plano en esta edición. Destacaremos The Crew y The Division, en una conferencia que nos recordó excesivamente a la del año pasado y que ya ha tomado como costumbre cerrar con un tráiler de gameplay dirigido de la entrega anual de Assassin's Creed.



dad, y con poco más de un año en el mercado, se quedó sumida en el ostracismo más absoluto. Si Sony no quería repetir los mismos errores que con PSP, no se está alejando precisamente del mismo camino.

La otra es el anuncio de que el juego online pasa a ser en la próxima generación de pago. Después de hacer bandera del servicio gratuito, se ha edulcorado este peaje con la campaña de por 5€ al mes podrás jugar online y te regalaremos un juego. Una mezcla entre el ya existente PSN Plus y Xbox Live que tanto criticaran en su momento. Por lo pronto sabe que esta campaña de regalar un juego estará vigente durante el primer año de vida de la consola. Falta por ver si el servicio, que tendrá un coste de 60€/año seguirá ofreciendo ese juego gratuito fuera de los primeros 12 meses.

Y para terminar con el repaso a lo más granado de este E3, mentar el no papel que ha representado Nintendo en la feria. Hace ya prácticamente un año que Iwata y compañía ha decidido que si tienen algo que anunciar, lo harán a golpe de videos pregrabados, limitando su presencia en ferias y eventos. Su ausencia en este E3 ha resultado más significativa si cabe por el difícil año que han tenido. Nintendo 3DS parece haber despertado tímidamente de su letargo gracias a la bajada de precio y al lanzamiento del nuevo modelo XL. Pero siguen teniendo una patata ca-



liente en forma de WiiU.

Es obvio que la nueva máquina de Nintendo no ha tenido ni de lejos la entrada soñada en el mercado. Le está costando un mundo arrancar y es algo que debería empezar ya a preocupar en Kyoto. Pero se echa de menos una respuesta contundente por parte de la empresa. WiiU está y no está. Y esa postura de estar a verlas venir ya no es válida. Las máquinas de la competencia van a llegar a finales de año, y no se atisba ni medio signo de reacción en Nintendo.

Hasta ahora se ha jugado la baza de que juegan en su propia liga y que no tienen por qué seguir el camino que marca la competencia. Pero tras lo visto en su Nintendo Direct, el usuario medio tiene razones de peso para mostrar sus dudas respecto a una máquina que parece que vive en un continuo letargo. El lineup presentado lejos de aportar soluciones se ha limitado a presentar los mismos juegos que han copado la vida de Wii con una U al final. Y para colmo se nos van al 2014.

Los jugadores esperaban anuncios de peso. Los nintenderos siguen asegurando que la situación se revertirá con la llegada del nuevo Zelda o el próximo Mario. Este video era el momento de dar respuesta a sus plegarias. Super Mario 3D World no está a la altura de lo que en su momento representó la salida de Mario Galaxy. Y fuera de él tan solo una lista interminable de franquicias que volverán y que no hace tanto que nos visitaron. Por el camino una cantidad importante de thirds que ya han anunciado que no tienen previsto desarrollar títulos, ni exclusivos ni multiplataformas, si las ventas no experimentan un cambio radical. Y vista la dinámica que han llevado hasta ahora, se antoja complicado.

A pesar de que Nintendo decidió no dar conferencia en el E3, no ha estado exenta de ser objetivo de varias críticas. Ubisoft y EA han sido las más notorias, al asegurar que si Nintendo quiere contar con mayor apoyo para WiiU es necesario que mejoren sus ventas de forma significativa. Resulta significativa la advertencia de la compañía francesa, ya que es de largo, la desarrolladora externa que más esfuerzo ha invertido en aumentar el catálogo de la máquina

gonzalo mauleón

Lo que viene



Castle of Illusion

Ah, aquellos principios de los 90, aquella Sega a la que Disney o Capcom confiaban la programación o re-programación de sus licencias con toda confianza, como Castle of Illusion y Final Fight, respectivamente, sin miedo a cagadas estrepitosas.

El primero hizo las delicias de los fans de Mega Drive junto a tantos otros títulos de calidad de la factoría Disney en Master System y Game Gear. Ahora, ni más ni menos que 23 años después, la obra de Sega AM7 se ve reinventada por Sega Studios Australia con la supervisión de Emiko Yamamoto, directora del juego original. Nadie duda de que la nostalgia sea una poderosa herramienta de marketing. Muchos nos sorprendimos y alegramos al ver aquel primer teaser y posterior trailer con las primeras imágenes de este esperado remake, de gráficos en 3D pero con contadas situaciones en las que nos movamos más allá de la jugabilidad 2.5D, por utilizar un término que ha acabado generalizándose. Nuestro roedor favorito sigue moviéndose con expresividad y desparpajo, saltando y lanzando manzanas para derribar inverosímiles enemigos, como soldados de juguete y árboles que andan, tan emblemáticos del clásico plataformero. Pero los chicos de Sega Studios Australia no han querido quedarse en una mera remasterización, sino que nos presentan un remake creado desde cero, con numerosas secuencias que recuerdan al original pero también con nuevas situaciones jugables en las que avanzamos hacia el interior de la pantalla o resolvemos determinados puzles. Como única pega a lo que hemos visto, diríamos que la animación de Mickey resulta ligeramente brusca y "plasticosa", a falta de un adjetivo mejor. Por lo demás, sobran las ganas de que llegue y regresar a nuestra más tierna infancia.



Dead Rising 3

Tercera entrega numerada de la franquicia mata zombis más salvaje del mercado. Dead Rising 3 será enfocado como un juego de mundo abierto. Y la verdad, destila cierto aroma a GTA o Saints Row zombificado, algo que le sienta de maravilla.

Según Capcom, el planteamiento será más serio que en las entregas anteriores, aunque conservará el humor y gamberrismo que le caracterizan.

Las novedades serán numerosas: se podrá recorrer la cuidad libremente y sin ningún tipo de transición entre áreas, todo será accesible y, recorramos la distancia que recorramos, no habrá cargas, tanto en exteriores como interiores.

Se ha eliminado el factor tiempo que tanto molestó a algunos en la primera entrega, por lo que ya no habrá que correr como un pollo descabezado para acabar el juego.

También, por lo visto en la demo, se podrán conducir vehículos con los que arrollar a los ejércitos de no muertos y salvar las grandes distancias de la ciudad.

Encarnaremos a un mecánico llamado Nick Ramos, el cual tendrá que abrirse paso entre miles y miles de zombis a golpe de... a golpe de cualquier cosa, en realidad, ya que como es habitual en la serie, podremos usar como arma cualquier objeto que veamos en el escenario. Todo lo que el personaje pueda empuñar podrá ser utilizado de manera ofensiva. Además, muchas de estas armas improvisadas podrán fusionarse entre sí, creando un híbrido mucho más demoledor. Y según Capcom, habrá muchas, muchísimas posibilidades que habrá que encontrar experimentando con todos los elementos.

Tal vez no sea uno de los juegos que más impactó gráficamente, pero la cuidad abierta sin cargas y la cantidad ingente de zombis en pantalla paliarán en su medida ésta carencia.

Capcom ha sabido introducir algunas novedades que a buen seguro volverán a hacernos vibrar destrozando cuerpos putrefactos.



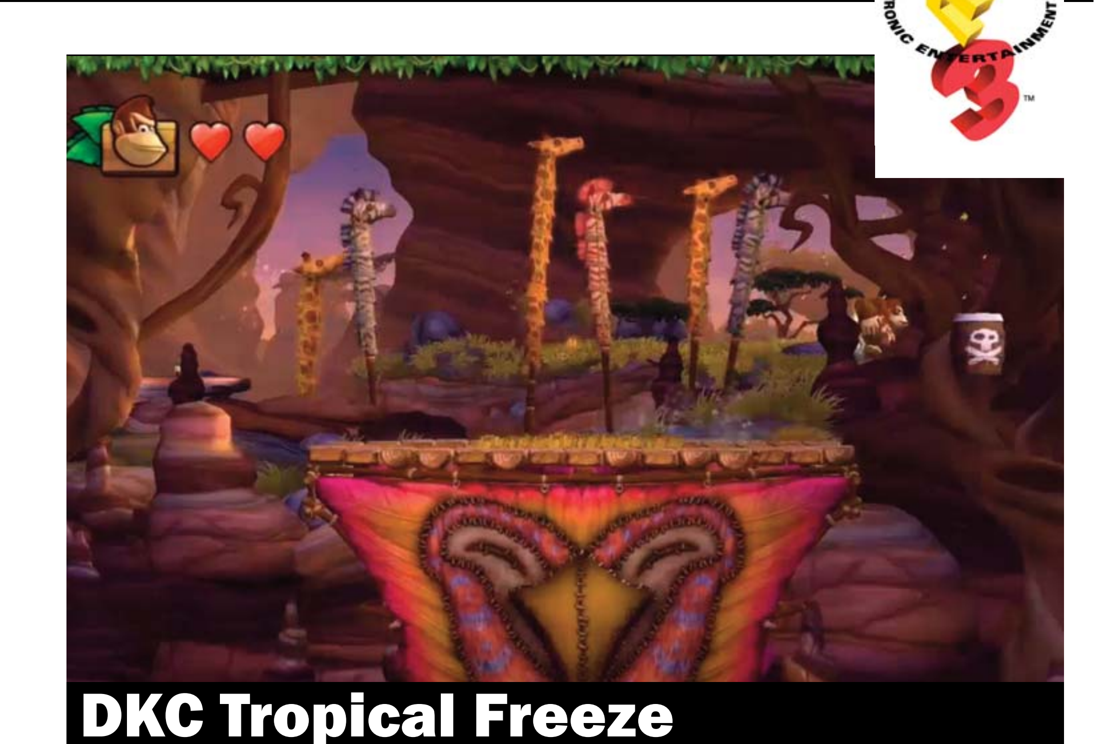
Destiny

Bungie, ese estudio que creó la exitosa saga Halo y que reportó una jugosa cantidad de billetes a Microsoft, ha estado trabajando duramente desde que cesó su relación con esta. A raíz de esto, el mundo estaba expectante con qué sería lo que pudiera hacer el afamado estudio. De este trabajo surge su gran apuesta, Destiny.

Un inmenso mundo y abierto es una de las apuestas que se pudieron apreciar nada más ver el juego en movimiento. Una gran extensión que servirá para que podamos apreciar todo un mundo cambiante y una fuerte importancia de la conectividad online que, según parece, hará que cada vez que juguemos sea una partida totalmente distinta. Así pues, en cualquier momento del juego podrán aparecer "Eventos Públicos", en tiempo real, que condicionarán nuestra partida. La cual podremos tomar la decisión de formar parte de ese evento o seguir con nuestra partida. Esto dará una nueva vuelta de tuerca a la jugabilidad. Pero aquí no queda la cosa, ya que debido a ese requerimiento de conectividad, en nuestra partida podremos encontrarnos con otros jugadores, pudiendo tener la opción de ignorarlos, ayudarles o incluso luchar a su lado. En esto último es en lo que sus creadores han hecho más hincapié ya que no se trata de un juego competitivo, sino que se quiere dar un fuerte desarrollo cooperativo donde el conjunto de jugadores saldrán ganando.

Sin duda esto es un vuelco a lo que estábamos acostumbrados en este tipo de shooters, una idea que nos parece llamativa y que habrá que verla con mayor detenimiento. Una apuesta jugable que seguro no dejará indiferente a nadie.

A parte de esto, hay que alabar el impactante apartado técnico que tendrá la versión de próxima generación ya que también llegará a la actual y todo apunta a que no será una mera conversión.



DKC Tropical Freeze

Retro Studios no estaba desarrollando otro Metroid o una nueva franquicia: según ellos mismos tenían “negocios pendientes” con el gorila encorbatado, y su esperadísimo anuncio resultó bastante inesperado: una secuela de Donkey Kong Country Returns. Tropical Freeze.

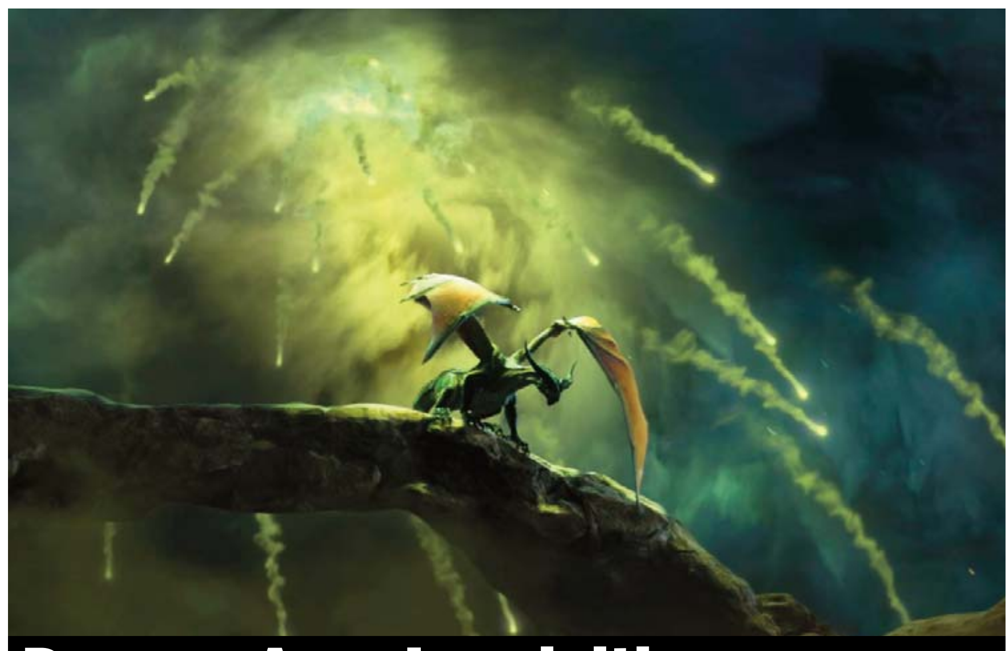
Todo apunta a que esta entrega será a Returns lo que Country 2 fue a Country: un “más y mejor” aprovechando el mismo motor gráfico (mejorado, eso sí, gracias a la mayor potencia de la consola) y la misma base, pero añadiendo novedades que hagan más variado y divertido el desarrollo.

Del mítico Country 2 vuelve precisamente Dixie Kong como personaje controlable, aparte de otro que aún no ha sido desvelado. También regresa la habilidad de bucear, gran ausente en el juego para Wii. Pero quizás el “Returns” más esperado y destacable es el de David Wise, compositor de la inolvidable banda sonora de la trilogía original para Super Nintendo, que vuelve a hacerse cargo de la música, y que asegura un apartado sonoro sobresaliente.

Habrá que ver si esta secuela mantiene el genial diseño de niveles de su predecesor tras haber abandonado la empresa varios de sus principales artífices, aunque la variedad de entornos aparece asegurada dado el argumento: una banda de vikingos ocupa la Isla DK y envía lejos a Donkey y Diddy, que deberán recorrer distintas islas hasta regresar a su hogar y recuperarlo. Escenarios que se mostrarán de forma más espectacular con el uso de cámaras dinámicas, aunque manteniendo el desplazamiento en 2D.

Parece que lo que no cambiará será el control, que permitirá el uso del mando de Wii y el Nunchaku y, por tanto, el retorno de los controles por movimiento, aunque se espera que al jugar con GamePad o mando clásico el manejo se asemeje más al de la trilogía original.

Wii U se revela como la plataforma de los plataformas y este títtulo será una gran alegría para los usuarios de la máquina de la Gran N.



Dragon Age: Inquisition

Todo lo que lograron Electronic Arts y BioWare con Dragon Age Origins se fue al traste con su mediocre secuela. Se pasó de un mundo enorme con infinitas posibilidades a un juego muchísimo más guiado y dirigido, que perdía le esencia del original.

Los desarrolladores y la editora aseguraron haber oído las quejas de los jugadores y tomarlas muy en cuenta de cara al futuro de la franquicia, futuro que se iba a anunciar en el pasado E3 y cuando todos esperábamos un Dragon Age III nos encontramos el tráiler de Dragon Age: Inquisition, la tercera entrega de la saga que se nos vendió como la sucesora espiritual de Baldur´s Gate. Ha perdido el número de su nombre, probablemente para que no se la pueda relacionar directamente con su predecesor.

El polifacético y versátil motor Frostbite 3 moverá este universo de fantasía medieval en el que encontraremos criaturas de todo tipo con un nivel de detalle (así se aseguro) nunca visto hasta la fecha en un RPG.

Todas las referencias de Inquisition se enfocan hacia Origins, y no hacia Dragon Age II como sería lógico al ser su referencia más próxima. Un mundo enorme por explorar, decisiones que tendrán repercusión sobre los personajes y el mundo en si, e incluso la reaparición de algunos de estos como la enigmática Morgana pretenden hacer borrón y cuenta nueva y redirigir los pasos de Dragon Age hacia donde inicialmente se habían previsto.

Los jugadores seguro que son capaces de olvidar la decepción de Dragon Age II y dar una oportunidad a un juego cuyo lanzamiento está previsto para otoño de 2014 para plataformas aún por confirmar. Seguro que sale para PC (en la tienda Origin) y habrá que esperar para saber si Xbox360/PS3 y/o PS4/Xbox One. Sería una sorpresa mayúscula que llegase a Nintendo WiiU.



DuckTales Remastered

Tras 24 años y varias generaciones de hardware de por medio, el inefable Gilito McPato va a volver a calzarse su famosa chistera y llevar su bastón en ristre para hacer frente los peligros que se le pongan por delante en sus correrías a lo largo y ancho del globo.

El regreso de Patoaventuras, como lo conocimos en nuestra niñez, a los sistemas actuales en forma de remake en alta definición fue una noticia de recibimos con júbilo antes del E3, y su reaparición de la mano de Capcom en la feria de Los Ángeles (con cabina cerrada para cantar su sintonía incluida) ha vuelto a dejar al niño que llevamos dentro dando botes.

Y hablando de dar botes, parece que el género de plataformas 2D no pierde su magia.

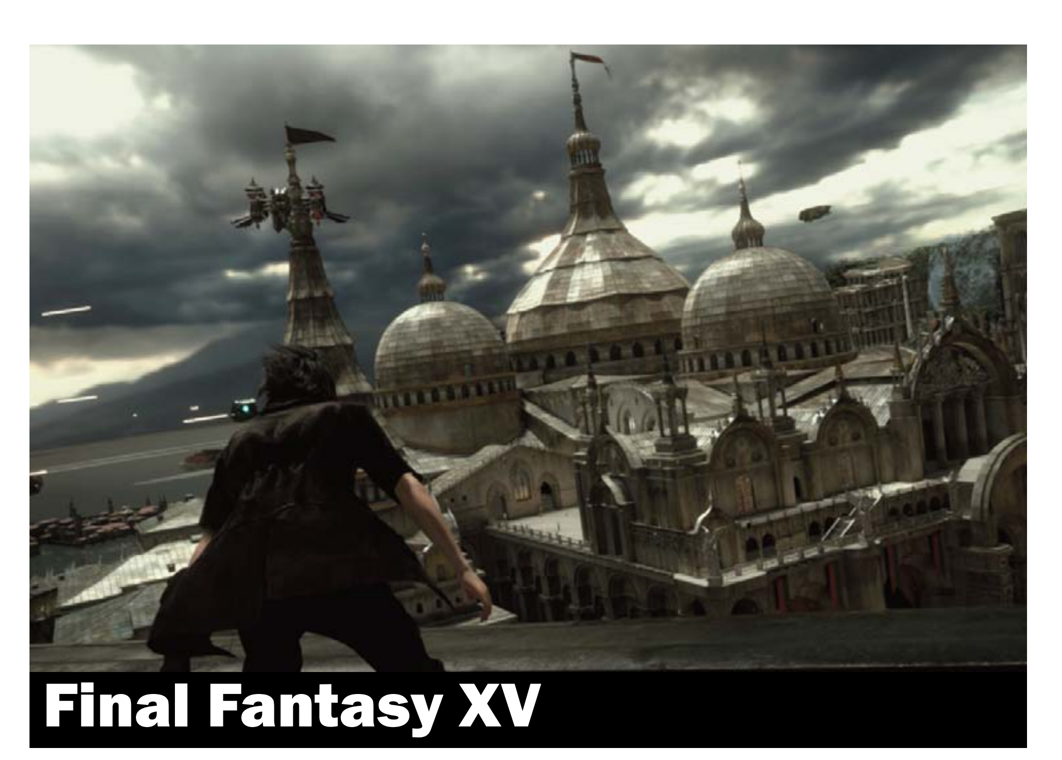
DuckTales Remastered no es solo un canto a la nostalgia, como suele ser en estos casos, que también, sino que se presenta con las credenciales de un juego de mecánica clásica, con evidentes mejoras visuales, grandes dosis de colorido y toda la diversión que ya ofrecía su original para la consola Nintendo Entertaintment System, que no era poca.

Capcom también concretó que en DuckTales Remastered veríamos secuencias adicionales que nos explicarían mejor la historia que hará que el tío Gilito aparque sus chapuzones en el mar de monedas de su colosal caja de caudales allá en Patoburgo para recorrer el mundo junto a sus sobrinos nietos Juanito, Jorgito y Jaimito, así como el piloto Joe McQuack, en pos de antiguos tesoros.

DuckTales Remastered llegará en formato digital a PlayStation 3, Xbox 360, Wii U y PC en el tercer trimestre de este año 2013 como parte de la oleada de reediciones que la compañía japonesa se lleva entre manos, y que también incluye el recopilatorio Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara.

Capcom presenta su declaración de intenciones apostando por la nostalgia y, a su vez, que las nuevas generaciones puedan disfrutar de estos grandísimos éxitos que tanto nos hizo disfrutar , eso sí, adaptados a la actualidad.

Lo que viene



Final Fantasy XV

Tras innumerables retrasos y rumores de cancelación, el misterioso Versus XIII apareció este año en la feria con una sorpresa que muchos nos esperábamos: ahora es Final Fantasy XV y en exclusiva para las consolas de nueva generación. El tráiler que SquareEnix nos enseñó, la verdad es que fue simplemente espectacular.

En esta decimoquinta entrega de la veterana saga nos vamos a encontrar con un giro de 180 grados en el que la acción será la principal protagonista junto a Noctis, un joven que parece poseer un secreto sobre los cristales, además de un extraño poder con diferentes armas. En el vídeo pudimos ver como el personaje principal era capaz de teletransportarse en el escenario de una enorme y mecanizada ciudad junto a su espada a cualquier zona, lo vimos pasearse por el techo, escalar un enorme edificio e incluso atacar a sus enemigos con esta técnica, así como la posibilidad de poder bloquear las balas u otros ataques.

Pudimos ver a Noctis luchar junto a dos de sus compañeros, Gladiolus, portador de una espada gigante y Prompto, letal con las pistolas, luchando contra algunos de los soldados que aparecerán en Final Fantasy XV y también contra enemigos clásicos de la saga como los behemoth y los bégimos. Curiosamente, hemos podido observar que en esta entrega el trabajo en equipo será muy importante a la hora de luchar y vimos que, por ejemplo, Noctis y Gladiolus utilizaban la espada de uno de los bégimos para atacarle o que Prompto cubría las espaldas de Noctis cuando algunos soldados le iban a atacar.

Todo ello acompañado de un atractivo y sorprendente apartado visual, una sobresaliente fluidez de movimientos y, según parece, una renovada jugabilidad que apunta muy buenas sensaciones.

Sin duda, Final Fantasy XV pretende ser el renacer de una saga que está en declive, centrándose en la acción y con la promesa de una historia que nos hará olvidar las queridas anteriores entregas, que esperamos que se confirme a la salida del mismo.



Killer Instinct

Supongo que muchos de los lectores se acordarán de la Super Nintendo (SNES) y lo que este juego supuso para ella: fue uno de sus grandes éxitos junto con el Donkey Kong Contry. Sin embargo, nada se supo desde aquellos lejanos años noventa de esta franquicia que desapareció tras dicha entrega y una segunda, dos años más tarde, sólo para arcade. Tras eso, desapareció.

Killer Instinct fue uno de los títulos que más sorprendió en el E3. Sorprendió debido a que, como buena sorpresa, nadie se imaginaba que esta franquicia siguiera viva o que alguien la recordara con suficiente tesón como para devolverla a la primera línea.

El diseño y la estética del juego recuerdan poderosamente a lo visto en Street Fighter IV, aunque con cierto toque de Mortal Kombat en lo brutal e impactante de los golpes. Las animaciones son demasiado rápidas, impidiendo disfrutar correctamente de los "Sprites" de cada luchador, con saltos muy rápidos pero caídas muy lentas.

Por ahora sólo han aparecido dos personajes, pero ya sus creadores han asegurado que no habrá más de 10. El motivo es bien simple y ya trae polémica: van a cobrar por cada luchador independientemente. Refugiándose en que la mayoría de juegos traen a 20-30 personajes pero que nadie juega con todos, los de Rare pretenden sacar los cuartos a todo el mundo. Si quieres jugar con 5 personajes en vez de dos... a soltar euros.

¿En serio? ¿Hasta aquí hemos llegado? Me parece que la cosa ya pasa de castaño a oscuro, ¿no?

El caso es que poco o nada más se sabe de este juego, dado que su presentación oficial fue en el E3. Eso sí, se mantiene la sangre a raudales, la espectacularidad insana y la lucha de monstruos al estilo Darkstalkers. Este juego recicla de todo.

Lo que viene



Mario Kart 8

Que WiiU está en una situación bastante precaria, con ventas que no alcanzan ni la mínima parte de lo esperado, es algo que nadie puede dudar. Este E3 era la posibilidad de hacer anuncios de juegos que pudieran sorprender a la audiencia e intentar que los escépticos caigan de nuevo en las redes de Nintendo y para sorpresa de nadie, Mario Kart 8 fue anunciado en exclusiva para la nueva consola de sobremesa de la compañía nipona y del fontanero más famoso del mundo.

Junto a las novedades que ya se presentaron con Mario Kart 7, la entrega para la portátil 3DS, se introducen los karts anti-gravitatorios, con los que podremos circular por las paredes y techos, siempre que sea posible en el circuito seleccionado. Visualmente, nos ha sorprendido un modelado mucho más redondeado y perfeccionado de la anterior entrega para sobremesa, lleno de detalles, y principalmente una mayor velocidad y tasa de FPS. Frente a las escasas novedades, se presentaran nuevos circuitos, como el nuevo Castillo de Bowser en el que tan pronto circularemos por una de sus paredes laterales como de repente giraremos una esquina y nos encontraremos con un foso de agua en el que tendremos que circular, será el deleite de los aficionados junto a los ya conocidos, práctica muy habitual en la saga.

No hay que olvidar que Mario Kart siempre tendrá un rincón en los fans de la conducción arcade y tampoco el divertidísimo modo online del que la edición para Wii disponía, una auténtica locura, diversión y el frenetismo que se siente al intentar mejorar, que obviamente seguirá con esta nueva entrega. Quizá no es lo que la nueva consola de Nintendo necesite para dar un buen despegue, pero sabemos sin duda, que es una apuesta segura para la compañía.



MGS V: The Phantom Pain

Hideo Kojima definió, redefinió y volvió a definir el concepto de "videojuego de espionaje" con la saga Metal Gear.

Tras el más que notable "Metal Gear Rising" protagonizado por Raiden, los fans de la saga demandaban a voz en grito un regreso del señor Snake, Big Boss, y toda la tropa, sobre todo teniendo en cuenta el primer tráiler que vio la luz sobre un campo de concentración y un hombre con la cara quemada.

Al final de dicho vídeo veíamos a alguien que parecía ser Snake pero... ¿lo era?

¿Y sería el mismo doblador se siempre o sería Kieffer Sutherland quien encarnara al experto espía?

Pues es el actor de 24 quien le pone voz y cara a Big Boss en una aventura que se sitúa hace más de treinta años en la que tendremos que realizar todo tipo de hazañas casi imposibles para salvar a nuestros compañeros, desactivar bombas, acabar con los enemigos... y todo ello enmarcado en un apartado gráfico como nunca antes se había visto gracias al nuevo "Fox Engine", motor desarrollado específicamente para este juego capaz de aportar una cantidad y calidad de detalle hiperrealista.

Y como el pobre de Kojima se aburre y no tiene nada que hacer, sigue alentando que es el título más serio, adulto y sangriento que ha creado. Todo empieza cuando Snake es enviado junto a Ocelot para rescatar a un mindundi llamado Kaz Miller... también llamado Master en Peace Walker.

Además el tiempo afectará realmente al juego, y no sólo el paso del tiempo sino la climatología, influyendo en los lugares y las formas de escondernos, qué vehículos pilotar y cómo o dónde refugiarnos y cuándo.

En las propias palabras del gurú de Konami: va a suponer la caída en desgracia de un héroe por pura y simple venganza.



Mirror's Edge 2

Realmente todavía no sabemos con seguridad si será una segunda parte oficial o un reboot (¿quizá demasiado pronto?) del original título de DICE, y no es que su tráiler precisamente nos sacara de dudas. Vimos a una Faith algo más joven en el momento de realizar sus característicos tatuajes, algo más cambiada, antes de que aparecieran las primeras escenas de acción con nuestra protagonista repartiendo estopa por la, posiblemente, misma ciudad, o al menos una con un gran parecido a la distópica ciudad del juego anterior.

Poco más se ha dejado ver este esperado título y más aún los fans estarán con la mosca tras la oreja al no saber con seguridad cual será el producto que tendremos en un futuro entre nuestras manos, pero EA y DICE no se han quedado cortas en hacer declaraciones. Una de las más sorprendentes es que este nuevo Mirror's Edge transcurrirá en un mundo abierto. De esta forma quieren evitar que el juego transcurre tan sólo en correr y saltar, también quieren que el jugador establezca una conexión con Faith, lo cual resultaba imposible de consegir en el anterior juego debido a, principalmente, su corta duración. Sin embargo, algunos de los fans plantearon sus preocupaciones debido a si esto afectaría la experiencia que tanto disfrutaron en la anterior entrega donde establecer un dominio en las etapas contrarreloj era un arte que todavía hoy se sigue intentando batir. Tampoco se convertirá en un shooter, sino que el estilo de "mundo abierto" ayudará a establecer una historia más fuerte para Faith y para el juego en general, así como ampliar su duración.

Desgraciadamente, no tenemos fecha de lanzamiento ya que el tráiler nos mostró la popular frase "Coming... when it's ready" pero sin duda, estaremos atentos a todas las noticias que hayan alrededor de este juego.



Phoenix Wright: Ace Attorney Dual Destinies

Muchos somos los que esperamos con ganas una nueva entrega de la saga principal de Ace Attorney protagonizada por nuestro abogado favorito. En algunos meses podremos probarlo en nuestras 3DS con un lavado de cara importante.

Esta secuela se sitúa un año después de la anterior con un curtido Phoenix Wright como protagonista. Aunque no existe aún mucha información del argumento, se centra al menos en parte en una amenaza que se cierne sobre el sistema legal del videojuego. Si sigue la estela de los anteriores tendremos una trama muy interesante que nos impulsará continuamente a avanzar para conocer más de ella como quien devora un buen libro.

La otra parte sobre la que se sustentará el juego será su mecánica que será la misma que conocemos, basada en investigación e interrogatorios tratando de encontrar contradicciones, aunque con algunas novedades.

La nueva ayudante del abogado, que sustituye a Maya, tiene una habilidad que le permite leer el estado de ánimo real de los testigos para poder descubrir contradicciones. En cuanto a los personajes que podremos encontrar, habrán viejos conocidos como el juez y muy probablemente otros como Gumshoe o Edgeworth así como algunas novedades aún no desveladas. En lo que sí hemos podido observar un cambio radical ha sido en el aspecto gráfico absolutamente renovado gracias a las nuevas posibilidades de 3DS. Se dejan atrás por primera vez los sprites que han caracterizado a la saga y se opta por modelados tridimensionales de todos los personajes y escenarios. En los vídeos tiene un aspecto muy bueno y es un cambio que se agradece.

Por otro lado, la banda sonora que tendrá tanto temas nuevos como antiguos, será orquestada. El lanzamiento en occidente está previsto que sea únicamente en la eShop y es difícil que sea traducido al castellano.



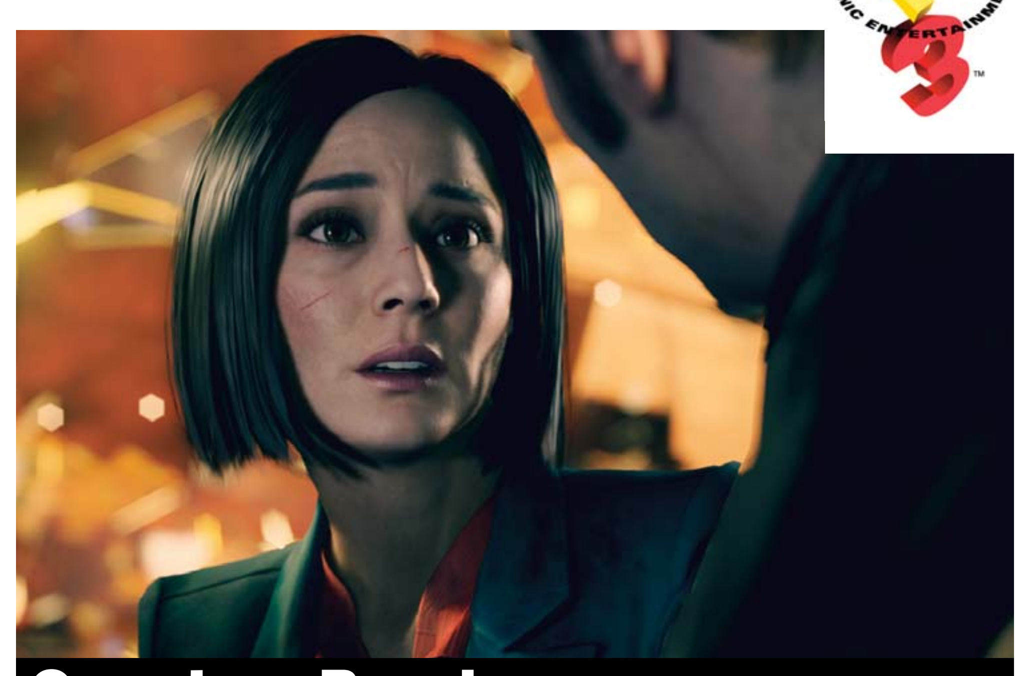
Plants vs. Zombies: Garden Warfare

En unos tiempos en los que cualquier juego y ambientación valen como base para lanzar al mercado un juego de disparos resulta increíble que alguna compañías pueda sorprender en ese sentido. Popcap Games y Electronic Arts lo hicieron en la conferencia de esta última anunciando que las novedades que habían avanzado relativas a Plants vs. Zombies no eran referentes a su segunda parte (prevista para julio 2013) sino al lanzamiento de Garden Warfare, un shooter cooperativo en tercera persona que toma los personajes del juego original para ofrecer un título de acción en el que la diversión y el humor prevalezcan sobre la seriedad y la simulación de la realidad.

Tomaremos el papel de las plantas que ya conocemos del juego original con el objetivo de impedir una nueva invasión zombi. Como ocurría en el título de estrategia, cada tipo de planta tiene sus características especiales y cada especie de zombi lo mismo. Tendremos que tratar de aprovechar las cualidades de nuestro personaje en el juego y colaborar con hasta otros tres jugadores para proteger los distintos escenarios que Garden Warfare pondrá a nuestra disposición.

Basta con ver el nombre del juego, ver los trailers que se han publicado y conocer un poco el juego de estrategia para saber que el buen humor será un componente principal del título, pero esto no significa que por ello se vayan a dejar de lado otros aspectos como el visual. Garden Warfare usará el motor gráfico Frostbite. Sí, el mismo que los Battlefield y casi todos los juegos de EA de un tiempo a esta parte.

Ya os podemos adelantar que probablemente no vaya a ser el mejor shooter para vuestras consolas o PC, pero que pocos juegos habrá tan divertidos y con un sentido del humor tan marcado y personal como este Plants vs. Zombies: Garden Warfare.



Quantum Break

De la mano de Sam Lake, uno de los máximos responsables del estudio, guionista e imagen viviente del primer Max Payne, pudimos ver un trailer extendido de lo que Microsoft nos presentó en su Xbox Reveal sobre Quantum Break, la nueva IP de Remedy Entertainment. Poco se conoce todavía sobre ésta nueva propiedad intelectual, salvo que será exclusiva de Xbox One.

La jugabilidad es de suponer que vendrá marcada por esa especie de manipulación temporal que se mostró. Por lo que parece, en este mundo apocalíptico, el tiempo se está rompiendo en pedazos, ocasionando que la realidad se trastoque hasta tal punto que puede ocasionar que los objetos viajen entre dimensiones o se teletransporten a lugares remotos, como si de un gran triángulo de las Bermudas se tratase. Algo que explicaría la escena del barco impactando con el puente.

Todo parece inconexo por el momento: ¿Una niña que puede introducir en la mente de las personas imágenes horribles? ¿Un hombre que puede manipular a voluntad ese tiempo que se está quebrando cual fina capa de hielo bajo nuestros pies?

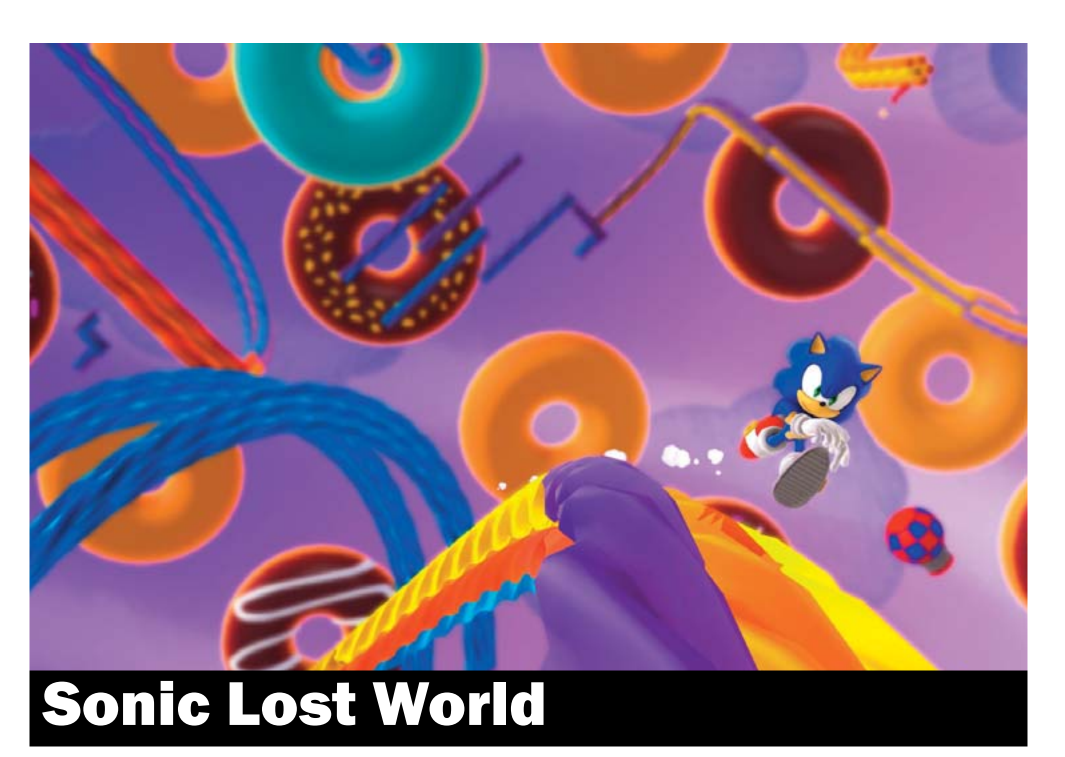
Si Remedy aprovecha bien esta original idea y la aplica de manera eficiente, podemos estar ante un titulo muy interesante y con un desarrollo fresco y novedoso.

Y es que de boca de Sam Lake salieron unas palabras mágicas: revolución narrativa. Al parecer, los chicos de Remedy quieren integrar escenas con actores reales en el propio juego. ¿Aventuras FMV? pensarán algunos, pero el estudio pretende llegar mucho más lejos. Veremos.

Por desgracia no se ha mostrado gameplay, por lo que todavía habrá que esperar a ver cómo luce realmente Quantum Break.

Desde luego, si lo mostrado en el E3 es imagen generada con el propio motor del juego, podemos esperar grandes cosas.

Un candidato a seguir, y es que Remedy, tal y como viene siendo habitual en ellos,difícilmente decepciona.



Sonic Lost World

Es difícilmente discutible que Sega siempre ha contado con grandes creadores... pero también con lamentables gestores. El hecho de que permitiesen a Yu Suzuki emplear tantísimos millones para la realización de Shenmue dejando la compañía al borde de la quiebra es buena prueba de ambos extremos.

Durante estos últimos años parecen estar haciéndolo mejor a nivel "mercadotécnico" y, en general, también en lo referente a los juegos protagonizados por su mascota. Sonic Colours nos dio grandes esperanzas y Sonic Generations supo estar a la altura de las expectativas. Por el camino, diversos relanzamientos, remakes o refritos con mayor o menor éxito de crítica y público.

¿Y ahora? Ahora el Sonic Team, encabezado por el productor Takashi Iizuka, firma esta nueva exclusividad de Wii U (dado que serán los chicos de Dimps los encargados, una vez más, de diseñar la versión para 3DS) que cuenta con ciertas similitudes con el emblemático Super Mario Galaxy, una influencia que el equipo no oculta, dado que encaja a la perfección con la mecánica que persiguen y que, entendemos, refleja las características habituales del erizo.

Curiosamente, a muchos era Super Mario Galaxy el que nos recordaba en ocasiones a Nights into Dreams... del que Iizuka fue diseñador jefe. En esta ocasión, Sonic deberá proteger a sus amigos Flickies de 6 nuevos villanos y, según fuentes oficiales, llegará a unir sus fuerzas con su archienemigo el dr. Eggman. Contará con un nuevo ataque de patada y otros poderes que iremos consiguiendo a medida que recorramos unos vistosos niveles, tanto en 2D como en 3D, con una estética renovada y una jugabilidad más plataformera y menos centrada en la pura velocidad. Por el momento... ¡La cosa pinta bien!



Super Mario 3D World

Wii U necesitaba un Mario de verdad. La falta de ideas de New Super Mario Bros. denotaba que el fontanero simplemente había hecho un apaño en el catálogo de lanzamiento de la consola. Por eso todas las miras estaban puestas en el nuevo Mario tridimensional, del que, al igual que Super Mario 64 y Super Mario Galaxy, debería suponer un triple salto mortal para los juegos de plataformas y, sobre todo, ser ejemplo de cómo exprimir las posibilidades de la nueva consola y su GamePad.

Quizás nada nos vuelva a sorprender como Mario 64 o no se puede ir mucho más allá del espacio, pero el caso es que Super Mario 3D World no tiene pinta de ser revolucionario.

Esta especie de secuela de Super Mario 3D Land, producida por el mismo equipo de desarrollo, también recupera el clásico esquema de fases “corre y salta hasta el banderín de meta”. Y de nuevo opta por un estilo visual muy similar al del juego de 3DS, aunque, claro, con mejores texturas, iluminación y gráficos a 720p. Continuista, sí, pero 3D World también incorpora novedades: nunca un Mario tridimensional había permitido superar la aventura en modo cooperativo (dejando de lado la opción de disparar estrellitas de los Galaxy), y 3D World permite que cuatro jugadores superen las fases simultáneamente.

Además, podemos seleccionar entre varios personajes diferentes, cada uno con distintas habilidades, todo directamente extraído del entrañable Super Mario Bros. 2: Mario, Luigi, Toad… y la princesa Peach, lo que augura sorpresas también en el argumento.

Cabe destacar que, el uso del GamePad, parece bastante anecdótico (mover la cámara y descubrir secretos tocando aquí y allá en la pantalla táctil), pero el caso es que el juego promete tener toda la calidad que se espera del personaje, aunque no rompa esquemas y siga con esa línea tan marcada a la que nos tiene ya acostumbrados este famoso fontanero.

Lo que viene



Super Smash Bros

Han pasado ya 5 años desde el lanzamiento de Super Smash Bros Brawl, los suficientes para que se justifique la salida de una nueva revisión de esta famosa franquicia de Nintendo. En esta ocasión, y por primera vez, saldrá simultáneamente para Wii U y 3DS.

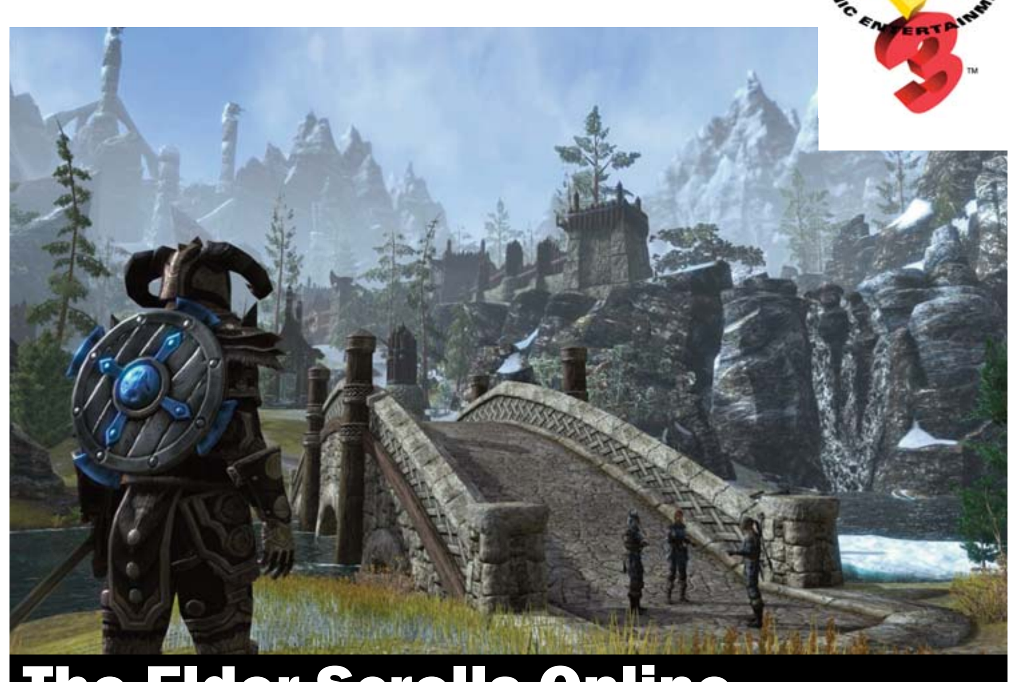
Las diferencias entre ambas versiones no serán demasiadas, más allá de la obvia disparidad visual. La versión de 3DS saldrá en un cel-shading más sencillo mientras que la de Wii U seguirá el camino de Brawl aunque lógicamente con las ventajas técnicas que tiene con respecto a su antecesora. El juego cruzado al parecer no será posible ya que aunque los personajes serán los mismos algunos escenarios pueden cambiar de una consola a otra.

Ambas versiones están siendo desarrolladas conjuntamente por un equipo de Namco Bandai y otro de Sora Ltd. , desarrolladora que ya se encargó de la anterior entrega con bastante éxito.

Aunque aún no hay demasiados datos, todo apunta a que este desarrollo va a ser muy continuista con respecto a Brawl, no necesitan cambiar mucho algo que de por sí funciona bien. En cuanto al número de personajes, no superará al de Brawl que fue en torno a 40.

Como novedades en este aspecto está confirmada la aparición de Aldeano, de Animal Crossing, el mítico Megaman y la algo más difícil de entender, aunque curiosa, Entrenadora de Wii Fit. Tampoco faltarán los personajes de los buques insignia de Nintendo como Link, Samus, Donkey Kong, Kirby, Fox o Pikachu.

Más difícil es que repitan los personajes de third parties como Snake o Sonic. No obstante, la lista de personajes se irá desvelando a medida que se acerque el lanzamiento del videojuego que será en el 2014.



The Elder Scrolls Online

Desde su anuncio, esta nueva entrega de The Elder Scrolls sorprendió a mucha gente debido a esta aventura online que había decidido tomar Zenimax, aunque también cabe pensar que tras el indudable éxito de Skyrim, era quizá demasiado pronto para crear un nuevo título de la misma calidad.

Así es como Zenimax y Bethesda se adentran en la moda de los “Free to Play con micropagos para obtener ciertas ventajas” en PC y en las consolas de nueva generación. Viajaremos una vez más por las tierras de Tamriel con toda libertad, creando nuestra personaje y luchando sólo o junto a nuestros amigos contra las múltiples criaturas que pueblan en la saga o saqueando sus múltiples mazmorras para conseguir mejor equipamiento.

Sin embargo, por lo que pudimos ver por el vídeo, el combate será mucho más dinámico conforme a los estándares del género y obviamente, el trabajo en equipo será algo muy importante si queremos sobrevivir, pero sí que pudimos notar, a nuestro parecer, un juego gráficamente inferior a Skyrim, a pesar de que vaya a salir en 2014, como ya hemos dicho, en las futuras consolas.

Esto no debería ser un impedimento si no fuese porque a los más puristas de la saga les puede echar para atrás el hecho de que esta nueva entrega se centre en el componente online y que el combate haya cambiado radicalmente.

Tampoco sabemos todavía si el juego se venderá en una edición física o simplemente habrá que descargarlo desde su página web, pero aún tenemos hasta primavera del próximo año para aliarnos con nuestros amigos, viajar por las tierras de Tamriel y evitar que el príncipe daédrico Molag Bal consiga hacerse con el control de las vastas tierras de un mundo que los fans han aprendido a querer.

Lo que si que sabemos es que ya hay una gran comunidad esperando este juego y eso Bethesda lo sabe. Si sigue la senda marcada, volverá a ser todo un éxito en cuanto a seguidores.

Lo que viene



The Division

Ubisoft se guardo un as en la manga, algo que ya viene siendo habitual en las últimas conferencias, y sacó a relucir The Division. Un videojuego que perpetúa las bases de las clásicas sagas basadas en el universo 'Tom Clancy', pero que añade elementos tan interesantes y novedosos que se muestra como la evolución definitiva del género. Una muestra genial de las posibilidades de la nueva generación.

El juego nos introduce en una situación crítica en la que una epidemia ha dejado la sociedad al borde del caos. Esta epidemia hace que la población vaya mermando y, a su vez, se vea resentida la economía mundial y llevando al mundo a un estado de alerta y supervivencia, donde cada persona es una amenaza y el caos invade cada rincón del mismo. Aquí es donde entra en acción el grupo especial The Division, cuya misión es recuperar la estabilidad en caso de que el caos se produzca.

De esta manera Massive Entertainment nos propone un juego de mundo abierto, con toques de rol, una marcada conectividad online aunados en una acción en tercera persona. Esto último parece que será la tónica a seguir en la next-gen.

Cómo aspecto a tener en cuenta, hay que decir que en la presentación se pudo ver que manejaban drones desde una tableta. Algo que nos llamó la atención y que hace que se nos pase por la cabeza una infinidad de posibilidades. Habrá que ver qué partido le pueden sacar a esto. Ya que parece que el juego asimétrico tiene intención de quedarse.

También pudimos apreciar un increíble nivel de detalle, dejando un atisbo de lo que nos deparará la generación que está a punto de llegar.

The Division llegará a PlayStation 4 y Xbox One a lo largo de 2014. Ubi nos vuelve a poner los dientes largos una vez más.



The Order 1866

Lo nuevo de Ready at Down, creadores de los God of War para PSP entre otros, sorprendió a propios y extraños con una temática y ambientación que se salen por completo de sus registros históricos. El estudio, que cuenta con la colaboración de Santa Monica, nos presentó un juego con un marcado toque steampunk, es decir, la fusión de la temática victoriana y toques al más puro estilo Julio Verne con armas y tecnologías futuristas, de ciencia ficción.

En este universo retrofuturista, un grupo de hombres y una mujer recorren un paraje victoriano que emana un indescriptible olor a peligro. De repente, son atacados por unas criaturas que, por lo visto en las imágenes, parecen hombres lobo, o alguna bestia similar. La reacción de la compañía no es otra que desplegar su gran arsenal tecnológico para dar caza a los peligrosos licántropos.

¿Quienes son estos hombres y cuales son sus propósitos? ¿De donde salen dichos monstruos? Aun no se conoce nada sobre la historia, jugabilidad y desarrollo, pero a tenor del trailer, totalmente generado con el motor del juego (Santa Mónica y Ready at Down de nuevo sorprendiendo a nivel técnico) será uno de los pesos pesados, visualmente hablando, en estas primeras andanzas de la nueva generación.

A priori sorprende que, un estudio que nos tiene acostumbrados a juegos como God of War, haya cambiado las espadas y combos por armas de fuego. Habrá que ver como se desenvuelven con el gunplay, pero tratándose de un estudio que siempre firma juegos sobresalientes, podemos esperar grandes cosas.

¿Nos encontraremos con otro salto al mundo abierto? Desde luego, la generación no ha podido tener mejor comienzo, y es que las nuevas IP siempre son bienvenidas.

Estará disponible, como es lógico, en exclusiva para Playstation 4. Eso si, sin fecha de salida por el momento.



The Witcher 3: Wild Hunt

Sabíamos que Geralt de Rivia iba a volver. Antes incluso del anuncio de la nueva entrega por parte de CD Projekt RED ya estábamos más convencidos de que el brujo albino volvería a pasearse por los videojuegos más pronto que tarde. Lo que no sabíamos es qué pinta iba a tener en estos albores de la presente generación y si daría el salto a la futura. Y, por supuesto, de ser así qué es lo que podíamos esperar de este The Witcher 3. Estando de por medio los polacos hay motivos de sobra para estar tranquilos, pero la curiosidad por ver al personaje de Andrzej Sapkowski movido por la circuitería de PlayStation 4 y Xbox One era muy grande, de modo que al final The Witcher 3: Wild Hunt también se dejó caer como invitado ilustre en el E3.

En esta ocasión, Geralt amplía sus fronteras para protagonizar el juego de mayor extensión que CD Projekt RED afirma haber desarrollado jamás, con la particularidad de que no solo el mundo será más grande sino también más abierto. Este añadido del componente sandbox a la saga era buena parte de la intriga acerca de este juego, el cómo iba a estar implementado y en qué medida afectaría a la mecánica del juego. Por lo pronto, Geralt dispondrá de nuevos movimientos y de una “visión de brujo” que nos ayudará en un extenso camino que nosotros mismos pavimentaremos con nuestras propias decisiones.

The Witcher 3 es uno de los títulos más esperados y ambiciosos de los que están por venir, con un aspecto visual verdaderamente impactante y que no desdeña tampoco la parte relativa a los combates. El vídeo que vimos durante la feria nos mostraron pequeñas pinceladas de lo que será el juego, dejándonos con ganas de más, y es que la espera hasta 2014 va a ser muy larga.



Titanfall

Microsoft prometió nuevas franquicias para su máquina en el E3, y una de ellas fue la que sirvió de broche a su conferencia. Titanfall nos promete grandes dosis de acción en Xbox One, pero también en PC y Xbox 360 para no dejar de lado a los consumidores actuales, aunque las últimas informaciones apuntan a que no habrá juego cruzado entre ellas. En cualquier caso, lo nuevo de Respawn Entertaintment tiene por bandera dos elementos que, por lo general, son muy del agrado del público: tiroteos y enormes robots.

Como pudimos ver en el acto de Microsoft, Titanfall es un juego que combina dos estilos de acción diferentes. Por un lado tenemos la mecánica habitual de manejar a nuestro soldado a pie y desenvolvernos por el juego como en cualquier título de su género. Pero cuando solicitemos el despliegue de nuestro Titán y nos subamos a su carlinga para tripularlo, tendremos en nuestras manos el poder de un robot devastador de varios metros de altura, y ahí será donde pasaremos a palabras mayores.

Estas dos posibilidades de juego, además de aportar más sustancia y profundidad, también dejarán al jugador en la tesitura de decidir su estrategia conforme a las posibilidades de cada momento. A veces Mechwarrior, a veces cualquier juego de acción al uso, lo que llama la atención de Titanfall es que a pesar de tener su artillería pesada es esos enormes mostrencos robóticos que pudimos ver en su presentación, también se pudo apreciar en ella que los Titanes no son los clásicos androides gigantes torpones, lentos y de toscos movimientos que hubiera cabido esperar, sino que aún a sus mandos el juego se mantiene dinámico y ágil sin repercutir en el ritmo. La apuesta de Respawn para dar un giro al género de acción está sobre la mesa.

Trabajar en la industria: la realidad



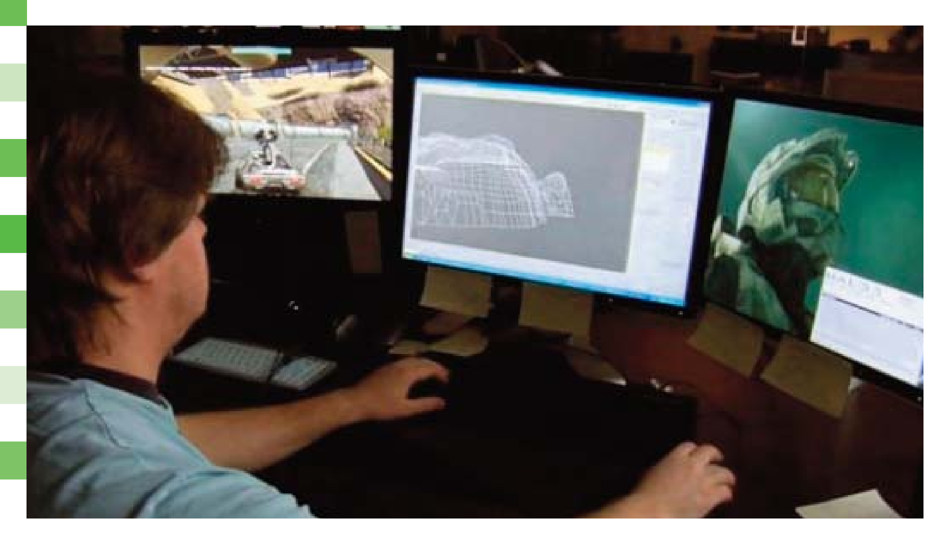
Una de las profesiones que de forma recurrente salían en cualquier conversación a la hora de preguntarnos sobre nuestro futuro durante la niñez era sin duda la de hacer videojuegos. Ilusos de nosotros, pensábamos que ese trabajo consistiría en pasarte todo el día jugando



Para aquellos que no me conozcan me gustaría presentarme: soy Yusep el antiguo corresponsal de Game Over en Madrid y para vuestro pesar os voy a contar la historia de mi vida. Hace años, y ante la inminente llegada de mi trigésimo cumpleaños, decidí plantearme si tenía que cambiar algo en mi vida. Yo era un hombre joven, un trabajador de la industria tecnológica dedicado a la implementación de una cara aplicación para PYMES, supermercados y tiendas. No me podía quejar; tenía trabajo, sueldo decente, un lugar donde vivir e incluso amigos, cosa extraña para los frikis como yo. Aún así me encontraba vacío por dentro; sentía que mi vida no tenía sentido si no me dedicaba a aquello que amaba: los videojuegos. Tras meses de dudas y miedos decidí emigrar del país en busca de aprender sobre aquello que más deseaba; cómo diseñar videojuegos. Dentro de mi ser sentía que tenía que intentarlo, no quería ir a la tumba y arrepentirme de no haberlo intentado. Así fue como empecé aquel loco viaje con destino al ocio digital; mi viaje para ser el "Kojima español".

Han pasado ya 3 años desde entonces y puedo decir con orgullo que todos o casi

Si a lo que aspiras es a ganar un buen sueldo trabajando únicamente 40 horas a la semana, debes plantearte si quieres empezar este camino

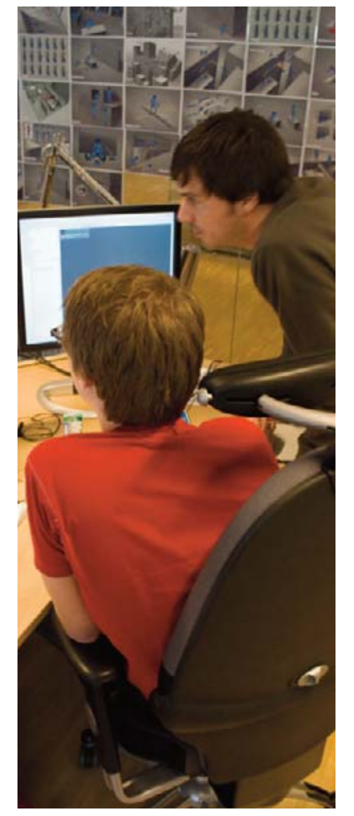


todos los objetivos que me marqué se han cumplido: emigré, mejoré mi inglés, me gradué con un Master en Diseño de videojuegos y ahora trabajo como productor en una multinacional del videojuego. Por el camino conseguí una maleta llena de experiencias, conocí gente e incluso conseguí una nominación a los BAFTA. Esa experiencia conseguida me hacer sentir el deber de ofrecer mis vivencias y dar consejos sobre qué debes hacer si quieres que el videojuego forme parte de tu vida diaria.

Antes de entrar en materia, me gustaría preguntarte una cosa sin importancia: ¿Estás seguro?, no, de verdad, ¿ESTÁS SEGURO? aunque mucha gente se crea que esto es "el mundo de la piruleta", puedo afirmar que no, que no es el mundo de los unicornios felices corriendo sobre arcoiris. Trabajar en la industria es un trabajo más y como tal tiene sus pros y sus contras. Lo grande de trabajar haciendo juegos, es que si eres un apasionado de la materia te sentirás realizado, porque seamos sinceros, si eres un enamorado del mundo y no un simple jugador más, es mucho más gratificante irte a dormir sabiendo que haces juegos y no aplicaciones para bancos.

En el lado negativo hay muchos gigantes que matar: aquí se trabaja mucho, muchas horas y bajo un fuerte estrés, soportando la mayoría de veces decisiones absurdas por parte del editor o productor, cancelaciones incomprensibles, etc... En el sector son famosas las horas de "crunching" o sea jornadas extendidas que incluyen los fines de semana. Si a lo que aspiras en la vida es a trabajar 40 horas semanales y sin problemas, mira hacia otro, aquí no hay nada que ver. Trabajando por cuenta ajena nunca vas a ser rico, olvídate de tener una vida cómoda, tu salario será normalito y desde luego con muchas mas preocupaciones que otros empleos. Si lo que decides es montar tu propia empresa prepárate a sufrir el problema de la financiación. España no es conocida por su manga ancha a la hora de financiar empresas o proyectos relacionados con videojuegos. Aunque a la larga puedas hacerte con una vida cómoda y nadar en la abundancia, las probabilidades de que esto pase a nivel global sería del 5%, a nivel español... casi que te vayas olvidando. Un efecto colateral de trabajar con videojuegos es que pierdes la "inocencia" al jugar. Los videojuegos pierden un toque de magia ya que inconscientemente empiezas a ver los detalles que hacen que un juego sea bueno o malo, encuentras defectos a los que antes no les dabas importancia. Lo que antes era un hobby ahora es una profesión, te vuelves mucho más quisquilloso y valoras menos ciertas cosas. Por ejemplo, como buen fan de la saga Zelda que me considero, quería jugar al Skyward sword... lo dejé a medias, porque me pareció que ciertas decisiones de diseño jugaban en contra de la diversión. Algo que antes me hubiese planteado ahora me chirria y me molesta.

Muy bien, lo tienes aceptado y quieres hacer videoj



gos, pero exactamente ¿Qué quieres hacer? La industria contiene un conglomerado gigante de roles y funciones variopintas. Los roles de "programador", "diseñador" y "artista" son demasiado generales. En las grandes empresas se necesita de todo y tu deberías de dominar un campo y ser flexible para conocer algo sobre los otros:

Programador - ¿de qué tipo ? Gráficos, sonido, IA, interfaz, gameplay, redes...

Diseñador - niveles, juego, sistemas, monetización, social...

Artista - conceptual, 2D, 3D, animador, portadas, iconos, ilustración...

Productor - desarrollo, publisher...

Economista - finanzas de la empresa, ventas internas en el juego...

Ingeniero – Sistemas, hardware, electrónico, sonido...

Matemático – Algoritmos...

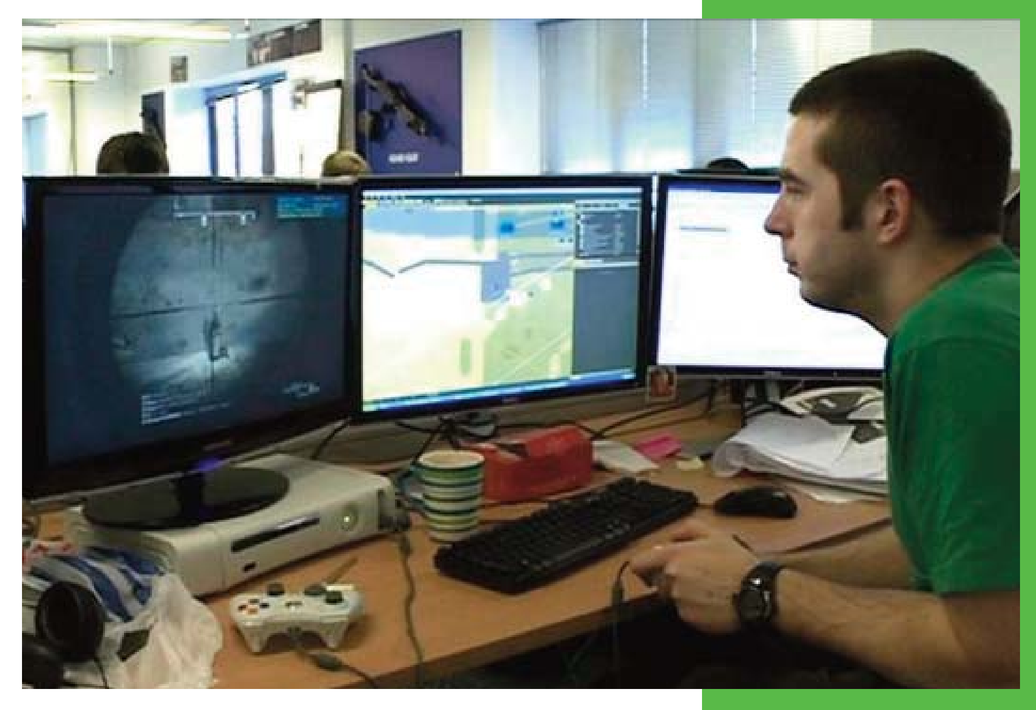
Managers

Relaciones públicas y Marketing

Tester - juego, sonido, bugs, balanceo, economía...

Las empresas de videojuegos abandonaron la romántica idea del "videojuego hecho en un garaje" y sí, se que los juegos indies existen, pero no es fácil hacer un Minecraft. Por cada Minecraft que existe existen miles de proyectos condenados al fracaso y al olvido. Desde mi punto de vista, los comienzos siempre son duros y recomiendo obtener la idea de lo que es el mundo, la industria, el negocio de los videojuegos entrando en una empresa, donde aprender que significa hacer un videojuego.

Como he comentado existen varias formas de hacer videojuegos: entrar en un estudio profesional, formar parte de un estudio indie o in-



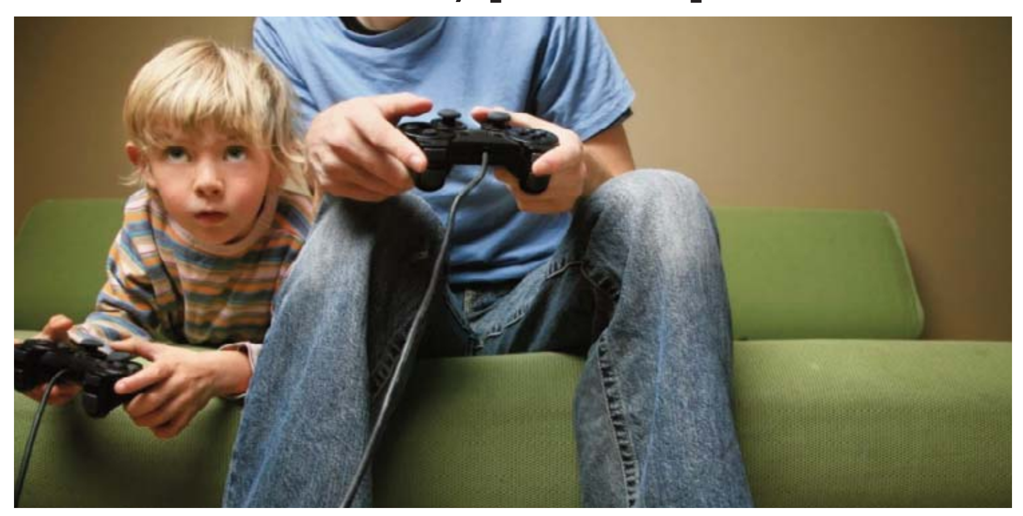
cluso formar parte de la industria como único hombre, ya sea siendo un hombre orquesta o ofreciendo tus servicios especializados a empresas. Cada solución tiene sus propia lista de cosas a favor y sus cosas en contra. Trabajar en una gran empresa te dará estabilidad (si es que eso existe en los tiempos actuales), pero te dará trabajo rutinario, muy especializado o encasillado. Este es tu camino si eres especialista en una materia y no quieres aprender de otra. Trabajar en un pequeño estudio indie implica que tienes que ser un hombre orquesta. No te especializaras en nada pero obtendrás un conocimiento muy grande de tu juego, ya que entre las pocas personas que estéis haciendo el juego deberéis de ejercer todas las funciones. Un programador diseñará y programará en varios campos; un artista deberá de hacer dibujo, modelados, animaciones; el diseño se hará entre todos y si alguien tiene ganas será el responsable de marketing/ finanzas/relaciones públicas, etc...

También existe la posibilidad de trabajar por tu cuenta siendo el único creador del juego (contratando a otras personas para hacer ciertos temas como hizo Jonathan Blow con Braid) o bien siendo un asesor/freelance que puede dar servicio en diferentes áreas. Para ello tienes que labrarte un futuro, un nombre, una fama o una especialidad para poder asesorar o producir por tu cuenta y venderte. Existen otras áreas relacionadas con los videojuegos y que pueden contribuir a ayudar al mundo que tanto nos gusta. Los ejemplos más básicos serían periodista del sector de videojuegos o profesor de alguna carrera relacionada.

Hay multitud de ramas y de disciplinas que acaban siendo útiles a la hora de diseñar un videojuego. No es necesario que tengas un Master en diseño de videojuegos para poder hacer tu sueño realidad. Profesiones más clásicas como pueden ser la de economista, ingeniero o "simplemente" matemático tienen su importancia en cualquier desarrollo. Con cada vez proyectos más ambiciososo y con un mayor equipo, los proyectos aglutinan más especialistas en sus campos

yusep
gameover

Mucho abarca, poco aprieta



Desde que el mundo es mundo, siempre han existido dos tipos de usuarios, aquellos defensores de que la mejor plataforma para jugar es el PC y aquellos que lo niegan en defensa de las consolas. Normalmente se solía poner fin a esta batalla con el argumento de "Pues la consola la enciendes y te pones a jugar" ¿Sigue siendo válido a diía de hoy?

Hoy en día tenemos tres grandes empresas que representan el panorama consolero, por un lado tenemos a Microsoft que está intentando meterse hasta en tus sueños (ahí en plan Freddy Krueger) así que tened cuidado, si compráis una Xbox One mientras dormís, puede que os despertéis con ella en vuestras manos. Por otro lado esta Sony, que es como aquel compañero de clase, que espera que hablen los demás para luego ir eligiendo las palabras con el propósito de no cagarla y por último Nintendo, que es una rebelde sin causa y van a su bola.

De estas tres compañías, dos de ellas han distorsionado lo que conocíamos como "consola" y en su propósito de innovar (que mejor dicho monopolizar) se han adentrado en terreno resbaladizo. Todo comenzó con la inclusión del online, una promesa de poder disfrutar de nuestros juegos favoritos con el resto del mundo, que venía con una pequeña sorpresa debajo del brazo. Parches gigantescos que había que descargar antes de jugar, tasas mensuales para poder disfrutar de nuestros juegos onlines, DLC o "trocitos" de juego, que las compañías venden poquito a poco y pases online por si el juego es de segunda mano.

Aquí ya el argumento de "encender y jugar" empieza un poco a perder fuerza, pero bueno, si algo actualmente no tiene online, pues no vale la pena, porque el online es la panacea. Así que como bien dicen, sarna con gusto no pica, seguimos consumiendo y seguimos disfrutando de nuestras cuasi-consolas.

La nueva generación viene haciendo mucho ruido, Microsoft ya no se limita a jugar, sino que quiere ser el centro de tu salón. Contenido multimedia, alquileres de películas, conexión cada 24h para permitirte usar la consola para jugar y una vía para que las compañías decidan prohibir o dificultar usar los juegos de 2 mano. PS4 por ahora no ha hablado claro al respecto, pero es posible que siga muchas medidas de las ya añadidas por Microsoft. Lo que vengo queriendo explicar, es que lo que por un lado te dan, por otro te lo quitan. Ahora puedes ver la TV por la Xbox, pero tiene que estar perma-



nentemente conectada, ahora puedes alquilar películas y ver BluRays, pero no les puedes dejar o vender los juegos a tus amigos.

¿Qué sentido tiene que quieran abarcar tanto cuando están tirando por tierra todo lo que significaba ser una consola? Jugar, compartir y disfrutar, tres acciones que antes teníamos a nuestras disposición, ahora se ven manchadas con parche de gigas y gigas para un juego que ha salido a la venta con muchísimos errores, no poder alquilar un juego para probarlo, no poder jugar a tu juego offline si se te va la línea de internet ...etc.

Todo se basa en control, control y control ¿Para qué? Pues para ganar más dinero, porque el dinero siempre sabe a poco y siempre hace falta (aunque seas una empresa gigantesca). Obviamente esto no te lo ponen así, sino que te lo plantean muchas veces desde el punto de vista de la piratería. Según esto, todas estas medidas son para evitar los posibles accesos a juegos piratas, lo único que luego se consigue romper la protección de la máquina y el usuario pirata es el que no tiene que pasar por todas estas trabas.

Por ahora Nintendo es (en este sentido) la que mejor está haciendo las cosas, si quieres prestarle tu Super Mario U a un amigo puedes hacerlo, puedes alquilarlo para probarlo si no tienes un amigo que lo tenga o lo puedes comprar de segunda mano. Si es cierto que Nintendo también lidia con los parches online, pero en mucho menor medida que las otras compañías.

¿Qué conclusión sacamos? Pues que mientras Sony y Microsoft intentan abarcarlo todo, están castigándonos con unas medidas de control excesivo y ya el concepto de consola, no es aquello tan sencillo de encender y jugar, ya nada las diferencia de un PC. En cambio Nintendo sigue manteniendo esa filosofía y su concepto de consola sí que nos es más familiar ¿Le dará ventaja en la nueva generación? Ya lo veremos.

Si las consolas empiezan a coger algunas de las inconveniencias del PC, pero no ofrecen ninguna de sus ventajas como juegos más baratos u online gratuito, estaremos en una situación donde el usuario ya no tendrá tan clara por qué ha de hacerse con uno u otro y por lo tanto se podrían perder exclusividades o títulos que directamente no salen rentables para las grandes compañías de consolas ¿Realmente merece la pena esas medidas de control por ese contenido extra que quieren ofrecernos? Aquí un servidor lo duda muchísimo

ángel lópez
ultimonivel

Obsolencia programada



Ha pasado más de un año desde que un amigo me recomendó el documental "Obsolescencia programada" que se encuentra en YouTube. La verdad es que el reportaje me dejó atónito a la vez que perplejo. Para quien no lo sepa consiste en bajar la calidad de los componentes con el fin de reducir el clclo vital de un producto

Los videojuegos constituyen el sector de ocio que más dinero mueve en la actualidad. Se ha convertido en un gran negocio y como tal, muchas compañías e inversores comparten un único pensamiento: cómo ganar más dinero.

Todo empezó alrededor de unos diez años. Compañías de televisores empezaron a difundir el siguiente mensaje: ¡Señoras y señores! ¡Se están quedando ciegos! ¡Sus televisores de tubo tienen una resolución bajísima! ¡El futuro se llama LCD! Qué queréis que os diga, yo veía la tv muy bien ¿eh? De hecho, esas televisiones podían ser vistas desde muy cerca, tenían gran nitidez y apenas se notaban los píxeles, totalmente contrario a lo que ocurre – todavía hoy – con algunos LCDs. Pero bueno, es cierto que las antiguas televisiones eran muy gordis, pesaban mucho y las nuevas, son finas y han ido mejorando en calidad.

Pues resulta que las consolas se adaptaron a los nuevos televisores y con ello a las nuevas resoluciones. Y entonces eliminaron la retrocompatibilidad ¿Perdona? ¿Una PlayStation 3 ó Xbox 360 no puede ser compatible con anteriores juegos? ¿Alguien me explica el por qué? Yo os lo explicaré: Las compañías quieren que pasemos por caja "one more time".

Resulta que first y third parties inventaron el super negocio de...redoble de tambores...¡Tachán! Versión HD de tus juegos favoritos. Esto es – en la mayoría de los casos – una versión reescalada de tus juegos anteriores, para que se vean correctamente en las nuevas teles. Eso sí, ¿habéis probado a comparar las diferencias entre un juego X, en versión HD, en televisor LCD y ese mismo juego X en televisor de tubo? Yo sí y os aseguro que las diferencias son imperceptibles.

Bueeeeno...pasemos por el aro. No voy a tener en mi habitación dos teles ¿no? Una para consolas antiguas y otra para las modernas. En fin...lo dejaré pasar.

Siguiendo con este dinámica, varias compañías (en muchos casos liderados por familiares de Edward Cullen) nos enviaron otro mensaje: ¡No seas prehistórico! ¡Pásate a la era digital! Mensaje Implícito: ¡Queremos ahorrarnos gastos de distribución, ganar más dinero pues te cobraremos lo mismo y lo mejor de todo...dependerás de nosotros! Efectivamente, poco a poco, hemos sido introducidos en la era digital, (con ventajas muy subjetivas), los DRMs y DLCs...¿Qué hay de malo en ello? me preguntaréis. Respuesta: el abuso al consumidor.



Lo primero que me gustaría aclarar es, que me considero un defensor a ultranza del formato físico. ¿Por qué? Porque me gustan las ediciones coleccionistas con sus postales, pegatinas, figuritas, B.S.O, instrucciones a todo color y demás goodies. Hay ediciones coleccionistas que bien valen su precio. Me encanta ver mi estantería llena de "tonterías" como indica mi madre. Pero es más, me gusta que vengan mis amigos, contemplen mi santuario videojueguil y digan...¡Oh! ¿Tienes éste o aquél juego? ¿Me lo dejas? ¡Claro que sí! Para eso están los amigos. Efectivamente, mis juegos físicos pueden ser compartidos, transportados o incluso regalados si me da la real gana, que para eso son míos. Pues hay algunas personas que todavía se empeñan en decirnos lo contrario.

El colmo de todo está llegando con la nueva generación de consolas. Microsoft ha anunciado que Xbox One no será compatible con los títulos arcades descargados en X360...What!? Además, ni XONE, ni PS4 serán retrocompatibles con juegos (cuando ahora sí que no hay excusa pues la resolución de es la misma), ni con muchos de sus periféricos (por no decir todos)... Pues mirad chicos, ahora sí que empiezo a enfadarme ¿Qué va a ocurrir con mi saga Assassin's Creed ó Mass Effect? ¿Tendré que enchufar mi consola vieja para jugarlos ó sacarán una edición super HD para volverlos a jugar en las nuevas consolas?

Muy mal. Menos mal que aún quedan compañías como Nintendo (que en este caso concreto, sólo pueden recibir mis alabanzas, pues su consolas son retrocompatibles con juegos y periféricos) ó Valve que, aunque su plataforma Steam es contraria a mis ideales arcaicos, al menos ellos dicen, "Te vamos a cobrar menos porque estamos vendiéndote una descarga digital". Así tal vez, poco a poco, sí me conquistéis...

Se está empezando a anunciar televisores con resolución 4K. Parece ser que, de nuevo, me estoy quedando ciego con los píxeles gigantes que muestra mi resolución 1080p. ¿Veremos cómo las compañías de videojuegos se adaptan a esta nueva resolución y nos venderán una vez más, millones de juegos y cacharros aptos a esta nueva tecnología? Apuesto a que así será.

Sin ánimo de hacer de abogado del diablo, la retrocompatibilidad no es algo tan sencillo de solventar y no se reduce a simples temas de resolución. Las nuevas máquinas cambian de arquitectura, y por tanto el lenguaje necesario para programar juegos para ellas. Un DVD puede contener un programa, pero si está pensado para ser ejecutado en entorno Windows, no lo está para hacerlo bajo Mac. La solución no es tan simple. ¿Emuladores virtules? Solo la potencia bruta necesaria ya rebasa por completo lo que éstas podrán ofrecernos cuando lleguen

G.M.

guillermo serrano
videojuegosyconsolas

La Tribuna (I)

¿Para qué sirve la crítica?

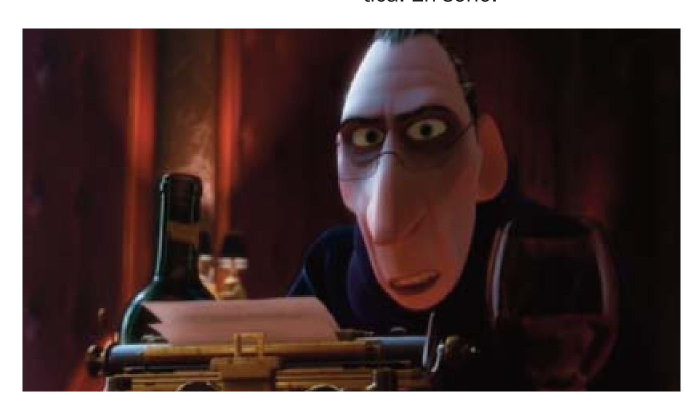


Carlos Oliveros

Redactor de GTM

Se me ha ido la cabeza y os vengo a convencer para que no nos hagáis ningún caso. Pero no sólo a nosotros, sino a ninguna otra revista especializada. Vamos, vamos...

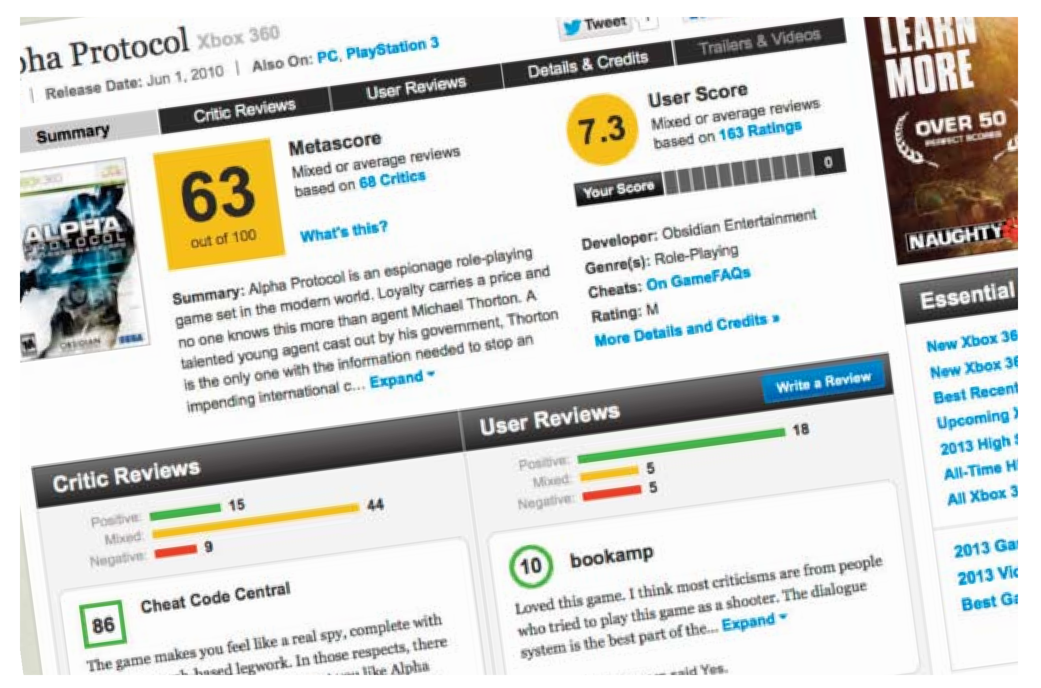
No soy precisamente el redactor más "actualizado" de esta honorable publicación. Prefiero escribir un anáilsis sobre un juego independiente para Dreamcast o Mega Drive, de esos que (sí, sí) siguen saliendo, que atreverme a evaluar si el último Gears of War ofrece mayor calidad técnica que el último Call of Duty. La razón, para mí, es simple: no es sólo que no me considere ningún experto, sino que ni yo mismo creo en la crítica. En serio.



No, no me malinterpretéis, que no estoy tirando piedras contra mi (nuestro) propio tejado. Os sorprenderían los debates que mantenemos en Games Tribune al cierre de cada edición en cuanto vemos que alguna nota chirría, que tal vez un 90 a tal juego no es justo si tal otro, dos páginas más adelante, tiene un 92. Procuramos ser lo más justos y objetivos que nos es humanamente posible pero, como ya afirmaba nuestro querido director en un número anterior, la objetividad no existe. Pero ni en esto, ni en la crítica gastronómica, ni en la cinematográfica, ni en ningún sector en el que una o más personas tengan que evaluar, desde la comodidad de su teclado, el fruto del esfuerzo de otras tantas. Porque al final, como muchos profesores y expertos os confirmarán, es imposible definir el arte. Y si es imposible definirlo, imaginaos lo difícil que es evaluarlo con criterios realmente equitativos. Y no nos equivoquemos: si el cine es arte, si el diseño industrial o la publicidad pueden ser considerados arte, el videojuego es arte.

Al final, todo depende de presupuesto y de público. Dejemos de mirar con lupa el motor que usa un juego y limitémonos a disfrutarlo

Pongamos como ejemplo el juego que ilustra esta humilde tribuna: vaya notas, ¿verdad? Qué penita de gráficos, leeréis



por ahí, posiblemente con razón. Pues os sorprendería la profundidad de su experiencia de juego y la cantidad de giros argumentales que esconde. Y os aseguro que, en este caso, los gráficos prácticamente me la sudan. Hemos llegado a un punto en la historia de esta industria en el que no se puede medir cuantitativamente la calidad de un juego en función de una serie de parámetros estancos, porque un Patoaventuras remasterizado en HD no es comparable a un God of War. Sencillamente no lo es. No se les puede poner en la misma plantilla de corrección como si esto fuera un examen tipo test, porque los parámetros a los que obedece uno y otro no son los mismos. El propio sistema de análisis de videojuegos que utilizamos en la prensa especializada es obsoleto pero, ¿cómo si no os ofrecemos un baremo de lo que destaca y lo que no?

Al final, todo depende de presupuesto y de público. Dejemos de mirar con lupa si este juego utiliza un motor u otro y limitémenos a disfrutarlo. Y si un amigo te taladra el cerebro con lo flipantes que son las armas de Halo 4 cuando a vosotros os divierte mucho más Doom 3, sinceramente, que le den a ese amigo. Ni su opinión, ni la nuestra, debería importaros un comino si habéis encontrado algo disfrutable en un título que la mayoría no sabe apreciar. De hecho, tal vez no lo aprecien aún pero lo hagan en un futuro. Tal vez ese juego que os encanta es un sleeper, o se nos ha pasado incluso analizarlo o, qué demonios, a lo mejor el resto del mundo es idiota y tú, sí, tú eres Galileo y tú tienes razón.

Así pues, no os digo que dejéis de leernos porque, al fin y al cabo, la razón la tenemos nosotros (¡hombre, pues claro!), sino que mantengáis siempre un criterio propio, que disfrutéis de este arte (y de cualquier otro) como a vosotros os venga en gana y que, en general, una buena o mala crítica sólo os sirva como ligera orientación.

Van Gogh sólo vendió un maldito cuadro en vida. La crítica le vapuleaba y años después le adoraba, y hasta hoy. En este mundillo, los creadores trabajan para vuestro disfrute. Tomad nota y no hagáis caso a nadie.

La Tribuna (II)

Saturación mediática



Iván Rodríguez

Redactor de GTM

¿El exceso de noticias, imágenes, entrevistas y vídeos relacionados con un título pueden ocasionar que cuando llegue a nuestras manos ya nada nos sorprenda?

Para poder comprender como es debido la situación actual del mundo del videojuego debemos mirar de nuevo al pasado, algo que está manifiestamente de moda. ¿Quiere esto decir que los juegos actuales no nos aportan las mismas sensaciones que antaño a los jugadores más experimentados?

Si bien eso de que cualquier tiempo pasado fue mejor no siempre es cierto, a todos nos resulta agradable echar alguna que otra mirada a tiempos pretéritos. Por ejemplo, y para plasmar de manera gráfica lo que quiero exponer, situémonos en la década 1990-2000, años especialmente productivos para los compatibles donde se llegaron a editar cantidades ingentes de videojuegos. No todos eran buenos, ni mucho menos. Ni tan siquiera aceptables, pero entre esa marabunta de juegos mediocres, normales y también verdaderas joyas atemporales, se escondían auténticos diamantes en bruto, esperando a que algún curioso o persona con ganas de experimentar los adquiriese. Estos juegos del "montón", que podían llegar incluso a ser de nuestros favoritos, pero que nadie conocía, es lo que hoy en día llamamos "sleepers".

Este anglicismo se utiliza para denominar a esos productos que no reciben una atención mediática tan abrumadora como ocurre con los grandes AAA, pero que gozan de la misma calidad, o incluso superior.



Habría que encontrar un equilibrio entre información y publicidad. Hoy día, claramente, hay exceso de ambas

Siempre han existido las campañas de marketing para publicitar juegos, como es lógico, pero hace años esto no sucedía de la manera en la que hoy en día nos bombardean con datos sobre nuestro próximo



juego favorito. Pero algo está claro, un hecho que explica en gran medida, bajo mi punto de vista, el por qué esos “sleepers” nos llegaban tan adentro. Y es que si algo que no sabemos ni que existe y en la que no tenemos depositada ni la mas remota de las esperanzas nos sorprende para bien, por poco bueno que sea, siempre nos dejará un agradable sabor de boca y un recuerdo imborrable.

¿Y por qué no ocurre esto con todos los juegos buenos? Echemos la "culpa" a un fenómeno llamado "Hype", otra palabra inglesa que viene a representar las expectativas que tenemos depositadas en algo que esperamos con impaciencia, con ansia, pero que sufre de distorsiones o exageraciones por parte de las distribuidoras con el fin de vender lo máximo posible. Este relativamente nuevo "sentimiento" acaba destruyendo por completo la experiencia jugable en muchísimas ocasiones. Es decir, un juego simplemente bueno (o malo, que también pasa) que es publicitado como la mayor revolución de todos los tiempos, donde encontraremos algo nunca visto y que nos hará vomitar arco iris por el gaznate cae por fin en nuestras manos, descubrimos con desilusión y decepción que no es lo que se prometió, convirtiendo esas ganas de jugar con la octava maravilla del mundo en un desengaño tras otro. Un fenómeno nada positivo que, en no pocas ocasiones, echa por tierra la experiencia jugable.

Cuando nos ponemos a jugar ya nada sorprende, y es que ya conocemos de antemano lo mejor de las producciones, no hay sorpresa

Beat'em ups, el resto de la esencia (III)



En la tercera y última parte de este informe, cerramos nuestro análisis del género beat'em up. ¿Cómo logró resurgir de sus cenizas? ¿Qué títulos nos esperan a futuro? No te pierdas las últimas palabras al respecto

A finales de los '90, los beat'em up comenzaron a desaparecer de los salones de arcade y su presencia en las consolas se redujo considerablemente. Es así como un género que siempre acarreó consigo la verdadera esencia de aquel predio gigantesco en el que colosales máquinas nos brindaban la oportunidad de divertirnos junto a nuestros amigos, se convirtió de la noche a la mañana en un género olvidado a la hora de proponer un nuevo lanzamiento.

Esto no quiere decir que hayan desaparecido del todo: Algunos títulos de menor importancia continuaban publicándose, sobre todo en Japón, aunque la mayoría estaba destinado a las consolas hogareñas. Volviendo unos pasos, vamos a situarnos momentáneamente en 1996 donde un curioso especimen de beat'em up emerge para su uso exclusivo en Sega Saturn. Su nombre es Guardian Heroes, y presenta un estilo visual muy cercano al animé, convirtiéndolo en un título robusto desde su estética y moderno para su tiempo.

Algunas novedades en sus mecánicas de juego incluyen, por ejemplo, el poder cambiar de línea de combate (ir más hacia el fondo o más cerca del frente), dando un sentido de profundidad que otros beat'em up no habían podido ofrecer, pero a su vez manteniendo organizado y dinámico el combate (ya que no podemos movernos libremente en capital, siempre quedamos sobre los rieles de alguna de las líneas). Sus controles son distintos a los tradicionales en un beat'em up: En cambio, están pensados para atraer a los jugadores de títulos como Street Fighter y Mortal Kombat. Hasta dos jugadores pueden luchar juntos a lo largo de una historia de guerreros y hechicería que contaba con la particularidad de poder alterarse dependiendo de nuestras decisiones y nuestra reputación como héroes.

Guardian Heroes es todo un ícono e inspiración para el género, pero lamentablemente sus críticas positivas y números de venta de la época no le hicieron justicia al género. Hoy en día, es un título de culto y hace tan solo un año fue remasterizado para Xbox 360.

Pasando de página, retomamos ahora lo mencionado en el número anterior acerca de un juego en 3D llamado Fighting Force. Este otro título lanzado en 1997 proponía la inclusión de la tercera dimensión en un universo que siempre había



sido 2D. Sin ser quien estrenó esta idea, fue el primero en llevarla bien a cabo. Ahora son Playstation y Nintendo 64 las que alojan los restos de un género olvidado y es Core Design, publicado por Eidos, quien nos acerca esta aventura que originalmente fue pensada como Streets of Rage 4, pero que dada una disputa por no poder mantener su exclusividad en Saturn, se alejó de Sega cambiando su nombre en el proceso.

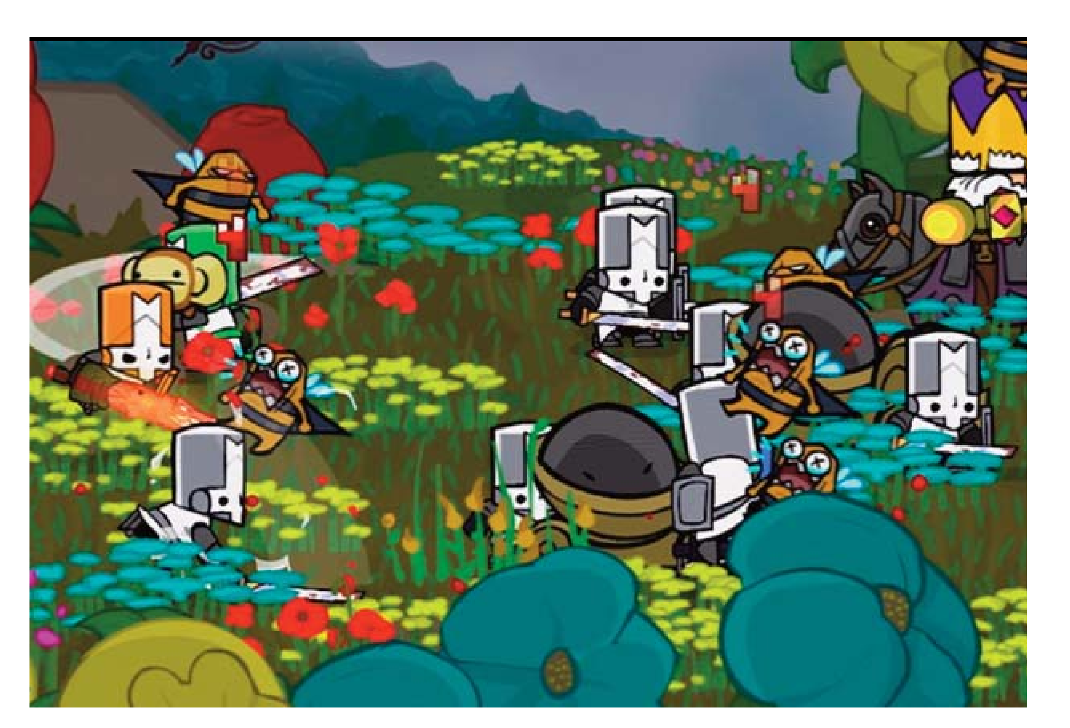
El juego sigue la odisea de Hawk, Mace, Ben y la joven Alana, quienes intentan detener los malvados planes del doctor Zeng. El entorno tridimensional brinda una experiencia de juego que trae un respiro al género. Al finalizar cada pantalla, podremos elegir qué camino tomar. El juego recibió críticas que lo ubicaban como un título mediocre, pero aún así Core Design se las ingenió para conseguir la publicación de una secuela, Fighting Force 2. A este otro seguramente sí lo conozcan, porque es el más famoso de la saga. Lo curioso es que en esta segunda parte sólo seguimos a Hawk en sus aventuras, convirtiéndose en una experiencia de un sólo jugador, rotando totalmente el género hacia un shoot'em up con algo de stealth. Las ventas no lo acompañaron, pero vamos, todos hemos jugado alguna vez en nuestra consola gris a éste.

Y luego... la nada. Títulos sin demasiada relevancia, usualmente desconocidos fuera de tierras niponas, recibiendo poca aceptación mientras el género agonizaba. Un nuevo siglo llegó, y con él, la salvación del beat'em up, que para no morir, había comenzado a disolverse y mezclarse en el aire de varios otros géneros.

¿Quién fue el gran salvador y creador de la nueva era de los beat'em ups? No puede saberse con claridad, no hay un título en especial al cual mirar, pero vamos a hablar de algunos que fueron claves para su redención y que todos conocemos.

Yakuza, una popular saga de acción publicada por Sega en torno a la mafia japonesa trajo

Un título que merece una mención aparte es Zeno Clash, realizado por el equipo chileno ACE Team y que trajo en el 2009 a nuestras consola la experiencia del beat'em up en primera persona. En estas páginas tuvimos oportunidad de hablar con sus desarrolladores en una suculenta entrevista. En ella nos desvelaron algunas curiosidades que acontecieron durante su gestación y el grado de aceptación que tuvo el juego y que sorprendió a los propios creadores de la criatura. Su secuela, Zeno Clash 2, se espera para fines del 2013. Los amantes del género tienen una cita obligada con su llegada al mercado



algunas reminiscencias a los beat'em ups de antaño. Lo mismo sucedió en 2001 con el lanzamiento de Devil May Cry, una exitosa saga que al día de hoy nutre sus raíces en el beat'em up, y sumando la posibilidad de hacer combos de ataques al estilo de los juegos de combate modernos, comenzó la resurrección de este género. El juego tuvo varias secuelas y varias otras empresas se lanzaron a replicar la fórmula de DMC, incluyendo la exitosas sagas de God of War y Ninja Gaiden o títulos como Heavenly Sword.

La reconocida saga Mortal Kombat también hizo su aporte con sus spin-off como Mythologies: Sub Zero, Special Forces y el más reciente Shaolin Monks.

En 2003, un curioso título llamado Viewtiful Joe lanzado para Gamecube y PS2 nos acercó, con su constante delirio y originalidad, a las bases más definitorias del beat'em up, Creado por Clover Games, sus realizadores terminaron formando parte luego de Platinum Games, quien haría más adelante otras dos grandes contribuciones a este género, mucho más adelante en el futuro: MadWorld y Bayonetta.

Todo muy bonito ¿Pero qué pasa con el multiplayer? Parte de la esencia que los beat'em up conservan es la posibilidad de vivir aventuras junto a nuestros amigos. Bueno, el retorno de este elemento clave quedó a manos de dos desarrolladores que juntos se hacen llamar The Behemoth, y que luego de su exitosos juego Alien Hominid, decidieron probar suerte en un género (¿cuántas veces lo he dicho ya?) olvidado. Asi es como en 2008 ve la luz Castle Crashers, y ahora sí señores, la esencia está ahí frente a nuestros ojos.

Lleno de colores y de efectos visuales simples pero efectivos, Castle Crushers llega con su buen sentido del humor y gráficos canicaturescos a capturar nuestros corazones. Exclusivo de Xbox Live Arcade en sus comienzos, este juego nos permitía tomar el rol de un caballero de la corte cuya misión es rescatar a las múltiples princesas que han sido capturadas por un malvado hechicero. Castle Crushers nos devolvía la posibilidad de divertirnos en buena compañía ya que hasta cuatro jugadores pueden embarcarse en el modo co-op de la historia. Durante el juego iremos obteniendo puntos de experiencia que luego podemos utilizar para subir nuestras estadísticas como la magia o la defensa.

Lo siguiente, a partir de allí, fue un retorno anunciado. En 2008, el popular título de combate Super Smash Bros: Brawl



incorpora, a modo de campaña para un sólo jugador, una aventura beat'em up (algo con lo que ya había experimentado en su anterior título, SMBB: Melee).

En 2010, Scott Pilgrim vs. The World: The Game trae a este popular comic, ya adaptado al cine, al género del beat'em up, con fuertes reminiscencias a la era de 16-bits, desde los gráficos hasta la música, logrando generar un efecto nostálgico que potencia sus ventas en las plataformas de Playstation Network y Xbox Live Arcade. El juego nos permite vivir la odisea de Scott Pilgrim por combatir a los ex-novios de Ramona Flowers, en modo cooperativo hasta cuatro jugadores.

En 2013, 5bp junto con Division 2 lanzan Phantom Breaker: Battle Grounds, un spin-off de su saga de combate. Este beat'em up exclusivo de Xbox Live Arcade, del que ya he hablado hace algunos números atrás, potencia el efecto revival de Scott Pilgrim... y lo potencia para crear una experiencia cooperativa extrema de asegurada diversión.

Otro juego muy esperado es Dragon' Crown, que será exclusivo de Playstation 3 y PSVita que ha sido anunciado con mucho entusiasmo, sobre todo por tratarse de un proyecto de Atlus, realizadores de varios juegos de calidad indiscutible. Esperamos que sea otro gran aporte.

Como ven, las esperanzas por el género no se han perdido. El beat'em up regresó y lucha por integrarse a un mundo repleto de shooters, acción en singular y experiencias individualistas. Pero a la hora de jugar con amigos, siempre considera un buen beat'em up. Allí es donde descansa el resto de la esencia.

Una remake del popular juego Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time subtitulada "Reshelled" vio la luz en el año 2009 en Xbox Live Arcade y Playstation Network. La remasterización presentó gráficos modernos en 3D, nuevas cinemáticas de apertura y nuevos modos de juego. A pesar del magnífico recuerdo que guardamos del juego original, le faltaba ese algo que lo presentara apto no solo a los más nostálgicos que disfrutamos con él

santiago figueroa
corresponsal gtm
sudamérica (bbaa)



desarrolla: Abbey Games · **distribuye**: steam · **género:** estrategia · **texto/voces:** inglés · **edad:** 12+

Reus

Un gigante para controlarlos a todos...

Jugar a ser Dios nos gusta. Ya pudimos comprobarlo en Black and White e incluso Populous. Y eso es lo que haremos en Reus; un título que aún recogiendo el testigo de los clásicos, resulta más intuitivo e innovador



Para muchos la obra de **Lionhead** supuso la entrada a lo grande en el género de la simulación estratégica divina. Ser Dios era una idea apetecible que a todos gustaba, y dirigir los destinos de cientos de almas a nuestro cargo hacía que nos sintiéramos realmente bien con nosotros mismos.

Pero el título era demasiado grande, y no eran pocos los que se vieron superados por la cantidad de reglas y disyuntivas a seguir en la idea de Molyneux. **Abbey Games** rompe con eso, rescatando todo lo visto y aprendido en el género, para reunirlo en un único producto muchísimo más simplificado, y de este modo, más accesible para el gran público consumidor.

Reus comienza en un planeta baldío, desde el que a partir del primer momento tendremos que gobernar con mano de hierro o dejando a sus criaturas al libre albedrío. Siempre desde una vista en dos dimensiones, y que ayuda de

Comenzaremos con un planeta totalmente vacío, desde el que partiremos para crear océanos, ríos, seres y otros tipos de criaturas

manera excelente a hacerse con el juego al usuario más inexperto en estas lides.

Tras el sempiterno tutorial para tal efecto, y en el que se nos explicarán los sencillos pasos a seguir, Reus nos pone a prueba de la mano de **cuatro gigantes** --cada uno con sus características y poderes que irán transformando por completo nuestra forma de jugar-- que serán nuestros avatares en este mundo al que le queda mucho por prosperar y descubrir.

Al igual que en el clásico mencionado, las distintas civilizaciones y pueblos harán lo propio dibujando su destino, luchando entre ellas o pereciendo en el intento mientras nosotros, como simples escultores de sus vidas, deberemos vigilar sus atenciones hacia nosotros como adoradores o enemigos de nuestro credo (importante vigilar su favor). De nosotros depende si evolucionamos como Dioses o por el contrario nos extinguimos.

Para compensar el árbol de habilidades de cada uno de los gigantes, tal y como lo haría cualquier Dios, nuestro mayor poder residirá en el número de seguidores. Así, cuantos más crean en nosotros, más poderosos y peligrosos para nuestros enemigos seremos.

El juego goza de un amplio detalle minimalista, al igual que de gran colorido. Su aspecto de título de tipo flash en **2D** le aporta esa sencillez que acerca al jugador hasta su contenido. Lo mismo podemos decir de la banda sonora ambiente, amena y que se mezcla en armonía con el resto de efectos y sonidos. Una lástima el que sólo se incluya como idioma el inglés.







Conclusiones:

Aunque seguramente muchos desearían que Reus tuviera más opciones, el título se comporta muy bien en la parte que bebe directamente de clásicos como Lionhead. Con una perspectiva distinta y que facilita en gran medida las cosas, sus desarrolladores han sabido expresar el espíritu constructor de vidas en unas criaturas entrañables a la par que divertidas.

Por qué debes seguirlo:

Porque jugar a regir y dirigir el destino de los hombres es algo que a todos nos gustaría hacer. De tu personalidad como jugador depende que lo hagamos bien... o peor.

Positivo:

- Jugar a ser Dios es muy sencillo.
- El acabado general en 2D. Es tan sencillo como agradable.
- Muchas horas de juego.
-Los gigantes son poderosos y adorables.
- Las diferencias visibles entre cada uno de los gigantes y el árbol de habilidades.
- La IA de los pueblos. Mucho cuidado con mimarlos demasiado.

Negativo:

- Algunos echarán de menos algo más de complejidad.
- Aunque no es imprescindible, nos gustaría haberlo disfrutado en castellano.

dani meralho

perpetrado por: Alcachofa Soft · **arma del crimen:** PC · **año:** 1996

Dráscula

¡El Condemor regresa!

Humor casposo, bugs, doblaje horrendo y una trama insulsa como pocas. ¿Hay algo en la ópera prima de Alcachofa Soft que merezca la pena sufrir? Veámoslo, fístros



Y es que los comienzos siempre son difíciles. Tal vez porque el presupuesto era demasiado bajo, la experiencia inexistente o el personal escaso, Dráscula no acabó siendo ese juego desternillante (claramente influenciado por Ibañez) que sus creadores esperaban.

Argumentalmente es, simplemente, absurdo. Basado en la novela "Drácula" de Bram Stocker, nos propone vivir aquella aventura de terror en un tono de humor que no consigue transmitir casi en ninguna ocasión. Nuestro protagonista es una suerte de Woody Allen español que viaja a Transilvania para tramitar los asuntos sobre unos terrenos que Dráscula ha comprado en Gibraltar, donde se refugiará una vez comience su invasión de la tierra por parte de Frankensteins con cerebro de mujer.

Aparentemente puede parecer hilarante, pero no os enga-

Quiero dejar bien claro que, aunque el juego que nos ocupa sea un cúmulo de despropósitos, Alcachofa Soft me inspira respeto y admiración. Sin ir mas lejos, han demostrado que con unos limitadísimos recursos y escaso personal, son capaces de crear maravillas como The Abbey, su último juego.

ñéis, los clichés, chistes fáciles y casposidad cañí de máximo nivel, convierten al juego en un "¿Y esto es gracioso?".

Mención aparte merece el doblaje, totalmente deplorable y de una calidad paupérrima. Fallos como soplidos en el micro, el típico chasquido que suena cuando paramos una grabación, o que el volumen de las voces esté tan bajo que nos veamos obligados a activar los subtítulos si queremos enterarnos de algo, hacen de este apartado una de las peores cosas del juego. La interpretación no es del todo mala, pero sinceramente, da la impresión de haber sido grabado en casa del programador jefe con unas cervezas en ristre.

Es un juego fácil, incluso para los menos experimentados. Los iconos, al mas puro estilo Scumm, son demasiado grandes y nada precisos, por lo que muchas veces no sabremos con qué parte de los mismos "apuntar" en pantalla. Los puzzles, aunque lógicos, son demasiado evidentes, eliminando el componente de reto que caracteriza al género.

Aunque si no son los puzzles los que nos dificultan el avance, los bugs harán esa tarea. Guardar cada cinco minutos se hace imprescindible, ya que al bueno de Hacker a veces le da por irse de paseo fuera de la pantalla... ¡para no regresar jamás! Echando por tierra todos nuestros avances.

Las animaciones y los fondos están cuidados, son agradables a la vista, aunque la resolución de la que hacen gala es bajísima para su época.

Eso sin contar que existen varias acciones en pantalla sin ningun efecto sonoro o FX alguno, dando la sensación de cutre-salchichero a más no poder.

Y por último el final, ese final os perseguirá por siempre, maldeciréis las horas invertidas y querréis buscar responsables. Al parecer, los chicos de Alcachofa se quedaron sin fondos (o tal vez fueran prisas) y optaron por finalizar el juego a media trama, por el camino mas rápido y doloroso posible. Un pegote en medio del desarrollo que aborta la -horrorosa- experiencia con una violencia digna del primo lepero de Drácula. Al menos la música se salva. Algo es algo.







Conclusiones:

Solo recomendado... perdón, solo apto para los aventureros más acérrimos. Tal vez vosotros, devoradores del point & clic, sepáis ver sus virtudes. Una aventura con cierto saborcillo a clásico que no cuajó.No obstante, cierto encanto retro sí que tiene, no todo son tinieblas en transilvania.

Iván Rodríguez

NOTA: -2
malo

Juego sugerido por:
Redacción GTM

Envía tus propuestas para el rincón abyecto a:
contacto@gamestribune.com

No solo Juegos

Gangster Squad

Mafiosos al estilo Dick Tracy



Protagonizado por un auténtico reparto de ensueño y que nos sitúa en la evocadora ciudad de Los Angeles a mediados de los '40, Gangster Squad se ha quedado a medio camino entre aquellos grandes clásicos del cine de mafiosos, como puede ser "Los Intocables de Eliot Ness", y el cine más caricaturesco, recordando por momentos a "Sin City" o los cómics de Dick Tracy.

La trama nos propone dar caza al recurrido Mickey Cohen, quien quiere hacerse con el control de L.A. y Chicago, a través de unos estereotipados chicos duros que creen en la ley a pies juntillas, pero que deberán hacer uso de métodos nada ortodoxos para conseguirlo. - "Todo sea por el bien de nuestra ciudad, chicos", debieron pensar. Ahora bien, aunque ésta trama repleta de clichés sea más que suficiente para entretener, no consigue destacar en ningún momento, siendo una película previsible y un tanto plana en cuanto a desarrollo.

Pero si el guión no es su fuerte, sus virtudes son otras: una ambientación excelente, actuaciones notables (despuntando el genial Sean Penn), un vestuario magnifico y acción a raudales que harán que, al menos la primera vez que la veamos, nos mantenga entretenidos delante de la pantalla.

Si te gustó el genial L.A. Noire, disfrutarás.

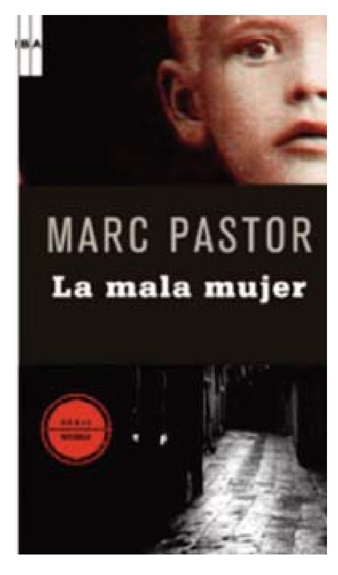
La mala mujer

Barcelona Noir

Marc Pastor, criminólogo y miembro de la policía científica de los Mossos d'Escuadra (cuerpo de policía de Cataluña) nos presenta una novela negra interesantísima. En primer lugar por su interés histórico, ya que está basada en un caso real que sacudió a la sociedad barcelonina de principios del siglo XX: La Vampira de Barcelona. Enriqueta Martí, que es como se llamaba, actuaba como proxeneta en burdeles, prostituía niños y, a veces, los asesinaba, convirtiendo sus restos mortales en diferentes remedios de curandera barata para tratar la tuberculosis y otras afecciones de la época. Posiblemente, la mayor asesina en serie en este país.

El relato nos pone en la piel de los investigadores Moisés Corvo y Juan Malsano, quienes tratarán de esclarecer todo lo que ocurre en derredor de esta oscura figura. Corvo, un hombre abatido por la vida, bien conocedor de los bajos fondos de la ciudad, se obsesionará con el caso hasta tal punto que descuidará el resto de sus quehaceres. Mal-

Llega nuestra dosis de ocio con una pelicula, un libro y un grupo musical



sano, por el contrario, será el contrapunto analítico y metódico que mantendrá a su compañero con los pies en la tierra.

La voz narrativa es arriesgada y nada convencional, ya que nos pone en la piel de la omnisciente Muerte, conocedora de todos los detalles, de todos los pensamientos y sentimientos que se remueven dentro de los personajes. Una elección del escritor que, no siendo demasiado común, funciona de maravilla, haciendo del relato una lectura ágil que devorarás en pocas horas. En definitiva una obra recomendadísima con uno de los “malos” mejor trabajados de los últimos tiempos, lugares reconocibles y rigor histórico. Excelente.

Dethklok: Dethalbum III

De lo virtual a lo real



Quizás muchos de vosotros conozcáis la serie de animación americana Metalocalypse, producción que comenzó su andadura allá en 2006 y que ya cuenta con cuatro temporadas a sus espaldas. De dicha propiedad serial nació el grupo que nos ocupa: Dethklok.

Originalmente concebido como un grupo virtual e inexistente en el mercado real, el éxito de la bizarra serie de éste grupo de metaleros hizo que pasara a formar parte de las listas de ventas, siendo Dethalbum III su tercer disco en el mercado. De unos personajes de dibujos animados a un grupo que realiza giras mundiales y vende discos. ¿Es esto indicativo de que su calidad pueda esta en entredicho? Sorprendentemente, no. Dethklok es un grupo sólido, técnico y que hace gala de unas composiciones a la altura de cualquier otro buen grupo de Death Metal melódico.

Si bien la voz no es su fuerte, las melodías son pegadizas y contundentes, dotando al género de un punto de vista interesante, con cierto toque cinematográfico.

Dethalbum III aúna doce temas extraídos de la segunda, tercera y cuarta temporada de la serie, pero que gozan de independencia musical, sin duda. Con un origen cuanto menos curioso, se han ganado a pulso un hueco dentro del Metal. Recomendado.



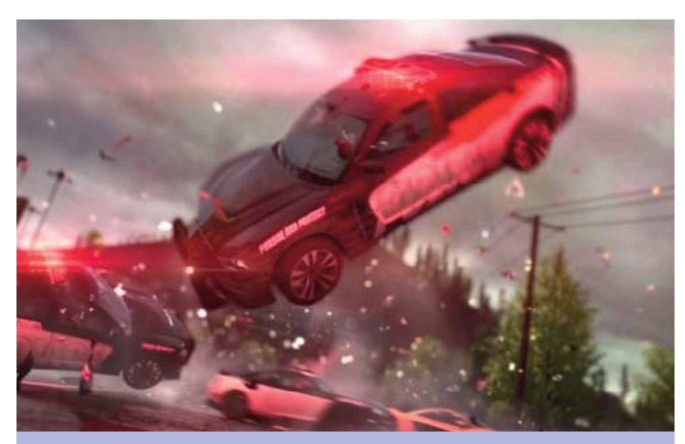
Need For Speed: Rivals

Velocidad es el nombre del juego

Tras el regreso de Need For Speed: Most Wanted como respuesta al defenestrado The Run, la franquicia Need For Speed regresa haciendo lo que mejor sabe, llevarnos a sentir de nuevo la aceleración en el rostro

Need For Speed, en otro tiempo uno de esos títulos que provocaba colas en las tiendas ante cada lanzamiento de una nueva entrega. Y no es que haya caído en el olvido ni mucho menos, pero la franquicia de EA atravesó una época no muy lejana en la que no levantó cabeza. Por suerte, dicha época puede haber quedado ya en el recuerdo, si es que Need For Speed: Rivals termina de certificar la mejoría de la serie y dar al enfermo de alta.

Tuvo que ser el estudio británico Criterion quienes llegasen a dar un sonorosísimo golpe sobre la mesa y despertar a Need For



Vuelven la velocidad, la temeridad y la violencia a nuestras consolas y ordenadores, ya sea a favor o en contra de la ley





Puedes correr, pero no puedes esconderte

AllDirve es una de las grandes bazas que Ghost Games ha puesto en Need For Speed: Rivals. Con este mecanismo, los desarrolladores suecos persiguen una ambiciosa meta: enriquecer la experiencia de juego offline con los recursos de la conexión online.

De esta manera, si la inteligencia artificial del propio juego no es rival para vuestras dotes de piloto, no os preocupéis. Puede que el adversario que menos esperéis no sea lo que parezca. Puede que detrás haya una inteligencia humana. Y puede que vaya a por vosotros. En Need For Speed: Rivals no habrá más que eso, rivales.

Speed y sus usuarios del sopor en que se hallaban sumidos. Criterion venía con el mejor de los currículums en su portafolio. Eran los hacedores de otra gran marca de conducción agresiva, Burnout, que había cautivado su buena porción de público gracias a carreras de gran intensidad, impactantes embestidas y espectaculares choques que llevaban la conducción al terreno de la batalla campal. Ellos eran los adecuados, estos señores han de relanzar nuestra franquicia, pensó acertadamente EA.

Y dicho y hecho, con Need For Speed: Hot Pursuit, Criterion dejó bien claro lo que debía ser la licencia si quería adecuarse a los tiempos y volver a ser lo que era. Una fórmula impactante, pero sobre todo divertida, es lo que necesitaba una franquicia que había perdido el oremus. Y el remedio, consistente en generosas dosis de *Burnoutina* demostró ser muy eficaz.

Sin embargo no evitó que Need For Speed volviera a los experimentos con The Run, su vapuleadísima entrega de corta duración e inexplicable tedio en su mecánica de juego para intentar narrar una historia que acabó siendo bastante desustanciada. Una curiosa probatura que provocó que Criterion tuviera que volver a arreglar el desaguisado con Most Wanted.

Ahora tenemos otra entrega de Need For Speed a la vista, y nos queda la duda de si toca la de cal o la de arena. Para nuestra tranquilidad, lo que hemos visto hasta el momento hace pensar que nos vamos a volver a divertir, por supuesto bajo la sombra de su licencia prima hermana, cuyos responsables, si bien no se encargan directamente de este título, se mantienen en el papel de mentores para guiar por el buen camino a Ghost Games, estudio que nos traerá Need For Speed: Rivals.

Y es que la relación entre los de suecos y los británicos parece bastante cercana, algo que nos viene bien a los jugadores y







Los efectos de iluminación y de climatología serán un distintivo de la potencia de las máquinas de nueva generación

que nos asegura que Ghost Games tiene buenos apuntes con los que hacer sus deberes.

En Rivals, una vez más el referente estará muy claro. Miraremos de reojo nuevamente a Burnout, en concreto a Burnout Paradise, del que en los vídeos que la desarrolladora ha mostrado hasta ahora encontramos alguna que otra reminiscencia. Para empezar, este nuevo Need For Speed contará con un mapeado abierto por el que, a semejanza del juego de Criterion, podremos circular a nuestro libre albedrío hasta que lleguemos a algún punto en concreto donde se nos avise que podemos activar alguna de las pruebas del juego y comenzar la conducción en serio. Aquí es donde llegan las primeras distinciones, y es que en Rivals mantendremos el espíritu de policías contra chicos malos de Most Wanted, con la particularidad de que en esta ocasión nuestra trayectoria al volante se seguirá o bien en el papel de unos de otros.

Dependiendo de por cual de los dos bandos nos decantemos, las posibilidades del juego variarán para ofrecernos la experiencia del juego con diversas variaciones. Huelga decir que nos unimos a la facción de los policías, nuestro cometido será evitar que esos locos sinvergüenzas que avanzan al volante cual Atila refrenen su actitud y sientan todo el peso de la ley.

Para ello, una serie de objetivos a cumplir se nos mostrará en pantalla a modo de desafíos, que serán de lo más variado, ya sea dando alcance y deteniendo a algún delincuente o cumplir una determinada condición en el proceso, como usar algún dispositivo determinado (por ejemplo un impulso electromagnético) para hacerle parar y que atienda a razones. Estos objetivos aumentarán su dificultad gradualmente y con ellos Ghost Games nos invitará a mejorar nuestras propias habilidades a los mandos del juego.

Por su parte, si decidimos operar la margen de la ley contaremos con la posibilidad de poner conseguir Puntos de Velocidad, que nos serán otorgados por llevar a cabo toda clase de piruetas y maniobras peligrosas, nuevamente como en la saga Burnout a la hora de recargar



Podremos llevar a cabo mejoras en nuestro coche para que nos sea más cómodo hacer cumplir la ley... o burlarla

nuestra barra de turbo (o variaciones en el mencionado Paradise). Ahora bien, aquí llega otra novedad que es que podremos atesorar estos puntos cuando lleguemos a algún sitio seguro para poder emplearlos posteriormente en mejoras. De lo contrario, si la policía nos da caza perderemos la suma que llevemos acumulada.

Otra de las características de que dispondrá este Need For Speed: Rivals es la del llamado AllDrive. Este concepto unirá a los jugadores entre sí sin que la continuidad de la partida se vea afectada y de manera inadvertida, pudiendo intervenir incluso en los modos para un solo jugador. Por ejemplo, si estamos jugando como corredores clandestinos, es posible que alguna de las carreras que estemos llevando a cabo un policía se muestre especialmente testarudo en su afán de darnos alcance. Eso es porque seguramente no se trate de la IA del propio juego, sino de otro jugador humano que haya activado la misma carrera en su propia sesión de juego y que participe en ella en el bando contrario con el objetivo, como se mencionaba anteriormente, de hacernos su presa particular y cumplir su lista de quehaceres. Esto, repetimos, no solo se dará en los modos online, sino que puede suceder en una partida offline. Estas conexiones de jugadores incorporados se realizarán echando mano el juego de la función Autolog, instaurada precisamente por Criterion en anteriores entregas y tomando los participantes de la lista de usuarios que esté almacenada.

Igualmente dispondremos de juego online en el que podremos enfrentarnos a nuestros amigos. Para ello, el método consistirá en activar la misma carrera en la misma localización, pero necesitaremos menos coordinación para ello de la que parece. En Need For Speed: Rivals no tendremos que dar vueltas como locos hasta dar con nues-

El sistema AllDrive introducirá rivales humanos junto a otros controlados por la IA



tros amigos por el mapeado, sino que contaremos con una opción que nos permitirá aparecer en sus cercanías cuando nos unamos a la partida y poder proceder juntos.

La mecánica de juego que quiere adoptar Ghost Games en este Need For Speed: Rivals tiene evidentes influencias de sus colegas de la pérfida Albión, y ejemplos no han faltado a lo largo del texto. Pero al mismo tiempo, sus añadidos propios podrían servir para insuflar una definitiva nueva vida a la marca Need For Speed. Un aspecto el de la jugabilidad que debe llevarse entre algodones, porque por lo visto en el E3 no va a ir precisamente manco en lo que a terreno técnico se refiere. El vídeo que EA nos mostró en su conferencia de prensa nos presentó un juego trepidante, con impresionantes gráficos y efectos tanto de luminosidad como de clima.

Una sensación de velocidad y realismo que siempre se agradece en este tipo de títulos y, especialmente en la franquicia que nos ocupa. La versión definitiva aún tardaremos un poco en verla, y otra duda que surge tras este visionado es si las ver-



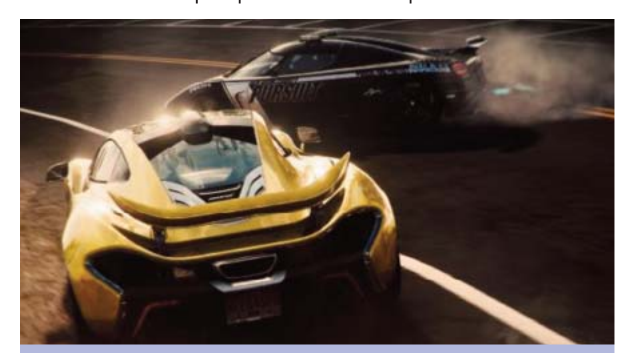
Para activar las diferentes pruebas y carreras deberemos situarnos en el punto correspondiente

siones para la actual generación, también anunciadas por el gigante americano, podrán estar a la altura ahora que ya coge a sus huéspedes en su edad madura. EA ya anunció que usaría su motor Frostbite 3 en sus futuros títulos, un motor que parece mantener el tipo en PlayStation 3 y en Xbox 360. Y desde Ghost Games han confirmado que las características principales del juego, como el mencionado AllDrive, seguirán presentes en las versiones para las consolas actuales de sobremesa, quedando para las debutantes PlayStation 4 y Xbox One otros puntos más técnicos y referidos a la potencia como son la gestión de luz y partículas, algo en lo que los flamantes nuevos dispositivos de Sony y Microsoft querrán sacar pecho.

A priori, Need For Speed: Rivals tiene los ingredientes necesarios para transmitir las sensaciones que busca a su público. Lo que hemos visto hasta el momento es muy prometedor, tanto el vídeo emitido por EA durante el E3 como lo que previamente pudimos ver cuando el título se anunció oficialmente. A la franquicia le viene bien reafirmarse de nuevo y retomar sus laureles, porque la irregularidad es un estigma que una gran marca no puede permitirse a los ojos de sus usuarios. Pero un juego que muestre ciertas virguerías técnicas, que permita soltarse la melena a los mandos y hacer al volante todo lo que no podríamos en la vida real, que cuente con sus propias capacidades online para mejorar una experiencia de juego que, se antoja, va a dar pocos respiros y que sobre el papel viene a sumar vendría de perlas a una serie que, además, va a dar el salto al celuloide de la mano de la productora Dreamworks.

No sabemos cómo resultará la aventura cinematográfica, al igual que no sabemos si Need For Speed: Rivals va a ser capaz de conseguir todo lo que se propone. Se ha puesto un listón bastante alto, pero conociendo sus armas y sabiendo que están bien asesorados, todo es posible.





La fórmula que Criterion importó de Burnout seguirá presente una vez que hayan pasado el testigo a Ghost Games

Valoración:

En los últimos tiempos, a la franquicia Need For Speed le viene pasando un poco lo que a las películas de The Fast and The Furious, que dicen que las impares son las buenas. En nuestro caso se han alternado juegos que le han insuflado no pocos litros de oxígeno con otros que han vuelto a sumir a sus usuarios en un coma inducido.

Hasta que Rivals no salga al mercado no sabremos en cuál de los dos casos se incluirá, pero lo que sí hemos podido ver hasta el momento es que parece albergar los componentes necesarios para seguir haciendo que la propiedad vuelva a subir los escalones que bajó rodando en su época anterior. El motor vuelve a rugir, esperemos que no se cale.

juan elías fernández



Castlevania: Lords Of Shadow 2

Rompe la maldición de la inmortalidad

El cierre a la trilogía de Lords of Shadow ha sido uno de los títulos más importantes del recién concluido E3. Tanto que desde GTM no nos contentamos con unas pocas líneas y le dedicamos todo un avance para él solito

El final del primer Lords of Shadow (LOS) fue, posiblemente, uno de los mejores epílogos que haya tenido un juego en esta generación.

Lo sé, lo sé. Suena muy tremendista, ¿verdad? Sin embargo, lo creo realmente.

Hace exactamente un año se presentó el primer tráiler de este Castlevania y las reacciones no pudieron ser mejores. Crítica y público deseaban saber más. Yo, desde luego, lo deseaba como agua de Mayo. Así que cuando los de Mercurysteam y Konami airearon la nueva información, los nuevos vídeos, los nuevos detalles del juego, la ex-



El hijo de Gabriel vuelve a aparecer aquí, aunque todavía se desconoce si ayudará a su padre o buscará su muerte por los pecados que ha cometido

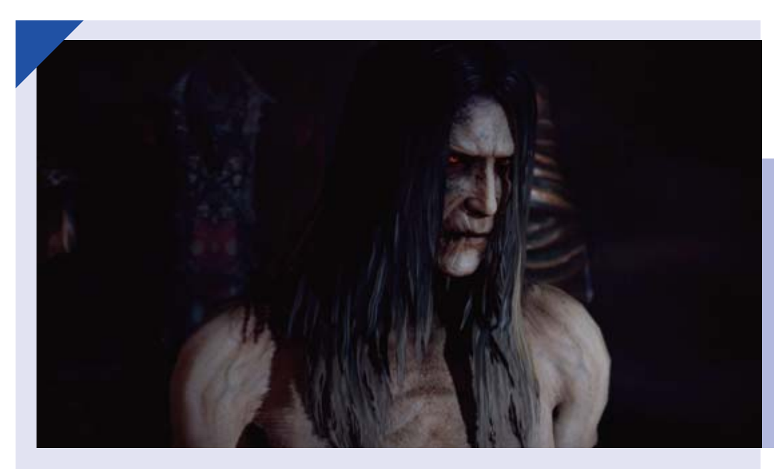
pectación estaba más que asegurada.

Castlevania: Lords of Shadow 2 traerá una serie de cambios (soy consciente de que no he dicho mejoras, sólo... cambios) con respecto al anterior en varios aspectos.

En el apartado jugable destaca la libertad de la cámara, que ya no será fija como en el anterior sino que nos permitirá amoldarla a nuestro gusto. ¿Puntos a favor? Menos ataques por la espalda durante los combates y una mayor capacidad para disfrutar de los impresionantes escenarios.

Otro detalle es el alto nivel de dificultad que el título plantea desde su inicio por la necesidad de utilizar tres armas: Látigo de Sangre, Espada del Vacío y Garras del Caos. Mientras que el látigo será el arma principal, la espada y las garras sustituyen a la magia luminosa y oscura del primer juego (respectivamente). Con la primera haremos menos daño pero recuperaremos energía mientras que con la segunda el daño será mayor, lo que nos servirá para vencer las defensas de los enemigos acorazados o protegidos con escudos.

Del mismo modo, una vez los



Drácula está débil. Si quiere morir tendrá que recuperar todas sus fuerzas. Raro, ¿eh?

hayamos debilitado, Drácula podrá agarrar a los adversarios para alimentarse de ellos y recuperar energía. Rico batido de templario.

El propio diseño del juego también ha cambiado, añadiendo un mayor componente de exploración al seguir una estructura de “mundo abierto”, pudiendo movernos con libertad y de nivel en nivel sin pausas ni tiempos de carga. A mí me encantaba la voz pomposa de Patrick Stewart entre las fases, pero puedo comprender el cambio.

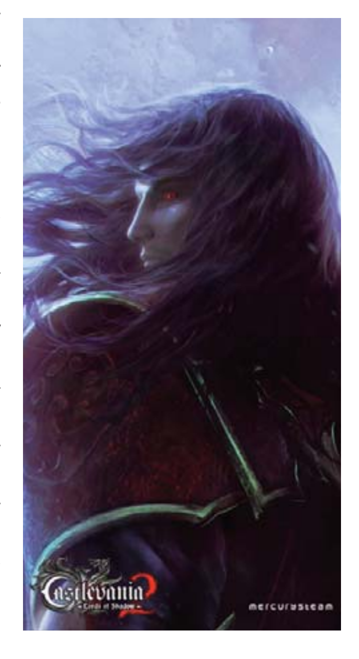
Por supuesto, y para garantizar esta mejora de la experiencia, se ha pulido la implementación de las partes de plataformas durante toda la aventura, aumentando la velocidad a la que deben realizarse y añadiendo más puzles. ¿Más aún? Pues sí, más aún. En palabras del propio Enric Álvarez, este juego será mucho más difícil que el primer Lords of Shadow, que ya era complicadito.

Y ahora centrémonos en el meollo de la cuestión. Para quienes hayan visto el tráiler y estén tan flipados como un servidor, he aquí el momento que esperaban: la historia.

La narrativa del juego irá dando saltos continuamente, alternando entre el tiempo presente (con el Drácula envejecido que vimos al final del primer juego) y sucesos ocurridos antes, durante y después de Castlevania: Mirror of Fate (cuyo análisis está disponible en la GTM Nº 50). De ahí que veamos a Marie, la difunta esposa de nuestro protagonista, vivita y coleando, o al pequeño Trevor que desconoce el futuro de gloria y miseria que le espera, así como a una sospechosa aunque voluptuosa mujer ataviada con el mismo tipo de ropajes que nuestro héroe/villano.

Al final del juego original, Gabriel había logrado derrotar a Satán con la ayuda de todas las almas del limbo, logrando así el perdón de Dios y una segunda

Tendrá que decidir si convertirse en la esperanza de la humanidad o en su peor pesadilla



oportunidad para purgar su alma. Pero como los caminos del Señor son inescrutables, Gabriel acabó convirtiéndose, por azar del destino, en el vampiro que todos conocemos y amamos hoy.

Sin embargo, y tras siglos y siglos de vida y habiendo sido derrotado por sus descendientes, Drácula está cansado de vivir y ansía la muerte. Zobek, su antiguo amigo y actual señor de los muertos, es el único que puede concederle la mortalidad... a cambio de que le ayude a derrotar al Diablo de nuevo, puesto que este se dispone a invadir la tierra una vez más.

Esto obligará a Drácula a salir de su exilio, recuperar sus poderes perdidos y forjar misteriosas alianzas alzándose como única esperanza contra el terror que se avecina. Un mal mayor que el que él mismo fue.

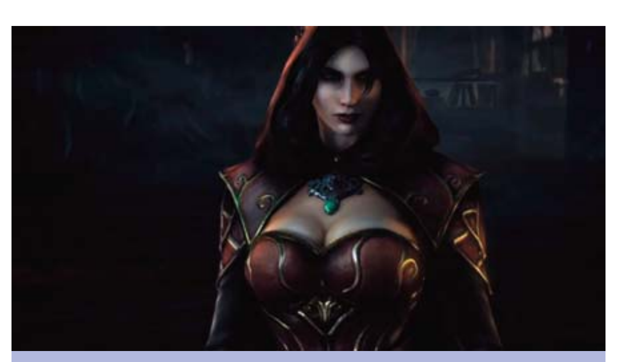
Sabremos así cómo logró hacerse con el control de las hordas vampiras, el destino final de su humanidad, cómo le ha afectado saber que incluso el amor de su vida le traicionó y la muerte en vida a la que sometió a su hijo con tal de intentar salvarle.

La historia es dura y cruel.

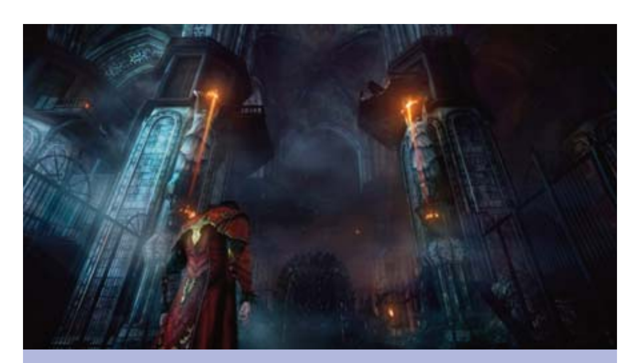
Nadie espera menos de este juego.

La demo jugable fue uno de los grandes atractivos del E3 en general y del stand de Konami en particular, con colas eternas para poder echarle el guante a este anticipo tan jugoso de uno de los juegos más esperados de 2013 y que pondrá broche final a la saga "Lords of Shadow" y, con él, a la despedida de Mercurysteam como desarrolladores de Castelvania.

Habrá que esperar hasta el invierno (no quiero bromitas de Juego de Tronos) para tenerlo en nuestras tiendas.



¿Puede esta mujer ser una nueva Belmont? ¿Carmilla antes de ser un vampiro? ¿De verdad visten así las sacerdotisas?



Los escenarios mantienen la estética vista en el primer juego, pero más oscura y lúgubre. La interacción con ellos promete ser mayor aún

Valoración:

El destino final de Gabriel/Drácula quedará decidido en este último juego que marcará el fin al tándem Mercurysteam/Konami.

Con una jugabilidad mejorada, un apartado gráfico realmente sobrecogedor y la majestuosa banda sonora del inestimable Óscar Araujo no hay mucho riesgo en predecir que este título tendrá un recibimiento realmente caluroso.

Las plataformas han aumentado, se han añadido más armas, más personajes, mayor interacción con los escenarios, una profundidad de historia y guión más que notable y una nueva estructura. Todo ello manteniendo el sabor del Lords of Shadow original y con homenajes constantes a las sagas clasicas.

rodrigo oliveros

Tales of Xillia

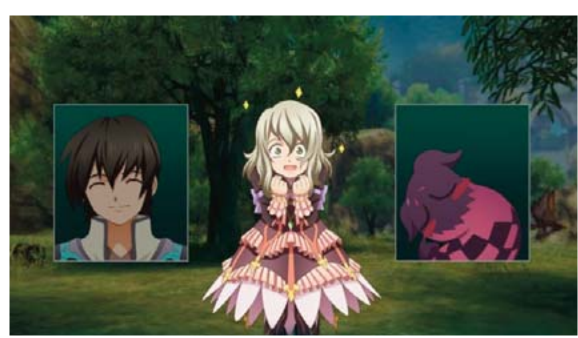
De hombres y espíritus

Parece que el JRPG está en alza en Playstation 3 y tras los notables Tales of Graces f y Ni no Kuni llegará en agosto la nueva entrega de la saga Tales of, la cual será la primera en castellano tras Symphonia



No es fácil llegar a estar dieciocho años con una saga a pesar de un enorme grupo de fans por todo el mundo. Tienes que saber cuidar tu producto, hacerlo evolucionar, conseguir que sea especial para que siga siendo un referente. Namco Bandai lo ha ido consiguiendo a paso lento pero seguro, creando un universo que atrapa a cada vez más gente y que una vez entras en él, es difícil de salir.

En este nuevo momento de los juegos de rol orientales en el que hemos disfrutado de juegos notables del género, llegará la nueva entrega en exclusiva para PS3 llamada Tales of Xillia. En él, viviremos la historia de un mundo dividido en dos: Rieze Maxia y Elenpios. Mientras que el primero es un mundo donde los humanos viven en armonía con la magia y los espíritus, en el segundo existe otro totalmente diferente, donde la tecnología es próspera. A pesar de que el encargado de dividir el mundo en dos, el espíritu Maxwell creó una barrera protectora, Elenpios consiguió atravesar la barrera y pudo crear una organización terrorista para conseguir más energía para su mundo, que se alimenta del poder de los espíritus. 200 años más tarde, Jude y Milla se conocen y juntos



Los combates tendrán el ritmo frenético y la intensidad característica que ha marcado la historia de la saga

tendrán que poner fin a un problema que podría causar la destrucción de uno de los dos mundos, con todos los secretos que conocerán en su largo viaje.

De nuevo, Namco juega con uno de sus temas fetiches: la existencia de los dos mundos, creando así un nuevo protagonista para esta gran aventura. Pero una de las principales novedades con las que vendrá Tales of Xillia es la posibilidad de elegir a nuestro protagonista, eligiendo entre Jude, un estudiante de medicina y Milla, una misteriosa joven. No sólo su sistema de combate será radicalmente diferente, el primero centrándose en los ataques físicos mientras que la segunda preferirá el uso de hechizos, también algunos elementos de la historia y escenas diferentes. De esta forma, Namco amplia al doble la ya de por sí larga vida de sus títulos.

Otra de las novedades que trae Xillia es la colaboración entre dos diferentes artistas, los veteranos Kosuke Fujishima y Mutsumi Inomata cada uno aportando su estilo tanto a los personajes como a cada uno de los mundos, dándoles una personalidad única y diferenciándolos completamente uno del otro.

El sistema de combate seguirá los pasos de las últimas entregas, poniendo a 4 de los 6

Tras el éxito y el feedback de Tales of Graces f, Namco Bandai ha decidido arriesgarse y todos podrán disfrutar de Tales of Xillia ya que llegará en castellano

personajes a elegir en un campo de batalla donde nos moveremos en cualquier dirección para poder atacar a nuestros personajes. Manejaremos a uno de ellos mientras los otros tres serán llevados por la computadora y actuarán de la forma que

Un argumento más oscuro será una de las mayores bazas de Xillia sin olvidar los temas clásicos de la saga

nosotros decidamos, pudiendo decidir cómo deben actuar en combate. De nuevo, nuestros personajes podrán combinar sus técnicas para realizar ataques mucho más poderosos y deja de lado el sistema de puntos de Graces f, para volver a los tradicionales TP, el maná de la saga Tales.

Después de Tales of Graces f, port del juego que salió originalmente para Wii, podemos apreciar, ya sea en los vídeos como en las imágenes in-game una increíble mejora gráfica, combinando los tonos más coloridos de anteriores entregas como con una cierta oscuridad como podemos comprobar en alguno de los vídeos que hemos podido ver durante este mes. Esta vez, tanto personajes, como enemigos y escenarios se ven muchísimo más detallados y el sistema de combate increíblemente fluido, con el frenetismo característico de la saga que luce como nunca. Además, la interactividad entre los personajes será muy alta, no sólo por los ataques combinados, sino que también podremos ver en pequeñas viñetas animadas comentarios que harán en el intercambio de golpes.

Una vez más, la banda sonora correrá a cargo del maestro Motoi Sakuraba,

Dieciocho años de cuentos

Se dice que en Japón no te haces un nombre hasta que no saques un JRPG y Namco siguió este camino con la saga Tales. Haciendo un híbrido entre Final Fantasy y el estilo de combate de Star Ocean, Tales of siempre se ha caracterizado por presentar una historia sobre racismo, el poder de la amistad y llegar a alcanzar la verdad, por mucho que duela y dejando la inocencia atrás.

Es por eso por lo que tras múltiples entregas, ha alcanzado la nada envidiable cifra de 18 años en el mercado y no presenta síntomas de desgastarse gracias al cuidado de Namco.

Jude y Milla, los dos protagonistas tendrán que luchar por su futuro











Por primera vez en la saga veremos escenarios más sombríos que contrastan con el colorido habitual en Tales of...

miembro importante en la saga desde sus comienzos que llevará toda la vitalidad y la fuerza de sus composiciones a Xillia, y como no, disfrutaremos una vez más de sus geniales temas de batalla del que sólo os puedo adelantar que son espectaculares. No puedo ni imaginar la calidad de las melodías que nos acompañarán en nuestras luchas contra los monstruos más poderosos. Las voces, eso sí, llegarán en inglés (a pesar de que los textos sí vendrán en castellano) aunque todavía no se ha confirmado si se incluirá la pista de voces original como ya ocurrió en Ni no Kuni, otro juego distribuido, que no desarrollado, por Namco Bandai. Sea como sea, ya quedan sólo dos meses para poder disfrutar de este título que nos acompañará en el último mes de verano, un título fresco y original dentro de una veterana saga que no ha defraudado y que espero que mantenga el nivel de calidad de la saga.

Valoración:

Soy un enorme fan de la saga Tales of, tanto es así que he llegado a pasarme en japonés algunos de los títulos que no han salido del país del sol naciente. Como tal, estoy bastante impaciente porque pasen estos dos meses y tenga al fin en mis manos Tales of Xillia. Confío en el buen hacer de Namco Bandai y del Namco Tales Studio y puedo anticipar que nos llegará un título de alta calidad.

Sólo espero que el esfuerzo que ha hecho la distribuidora en confiar en el público y traer el juego en castellano se vea recompensado por los mismos para que en el futuro no duden en poder traer los nuevos juegos de la saga que ya han sido anunciados.

xavi martínez



Dead or Alive 5: Ultimate

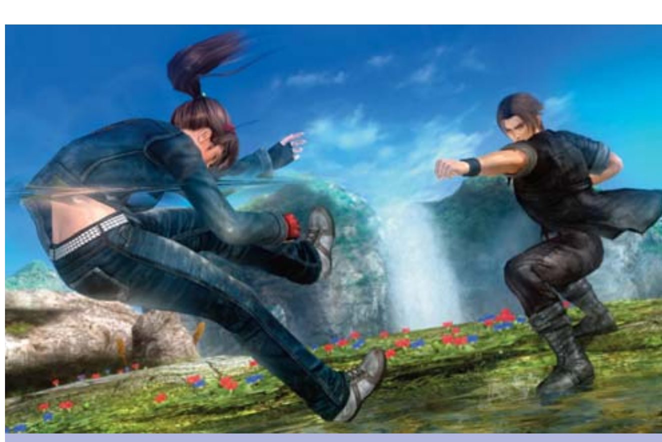
Porque a veces "más" sí es sinónimo de "mejor"

En Septiembre de 2012 salió a la venta DOA 5, uno de los mejores títulos de lucha 3D del pasado año. Pues Tecmo anuncia ahora su versión ampliada y mejorada con más golpes, más escenarios, más modos y más personajes

En el mundo de los juegos de lucha 3D siempre ha habido una rivalidad evidente entre los partidarios de Virtua Fighter y los de Tekken. El primero fue el primero, el comienzo, lo que lo empezó todo. No había nada y de repente aparece Virtua Fighter.

Tekken salió un par de años después como alternativa más efectista e hipertrofiada, aportando una mayor espectacularidad alejándose de la técnica y el realismo del que siempre ha hecho gala la serie de SEGA.

Dead or Alive estaba en medio. La gente lo conocía pero no era un juego para, digamos, "hardcore gamers".



¿Hayate con un estilo de lucha totalmente distinto? Es porque no es Hayate. Es Ein. DOATEC le borró la memoria para usarlo como asesino





Go ahead! Knock yourself out!

Mucho ha llovido desde que las chicas de DOA jugaban al voleibol en la playa en bikini.

Ahora, DOA5 Ultimate es un título de lucha que, si bien no abandona las voluptuosidades de sus protagonistas, aporta una calidad técnica y táctica que lo hace equiparable a Virtua Fighter y una espectacularidad que hace temblar a los de Tekken.

La incorporación de Jacky, Pai, Akira y Sarah de la serie Virtua Fighter no es más que un tributo por parte de Tecmo a quienes consideran sus maestros y lo que ellos pretenden llegar a ser. La lucha nunca termina, sólo se abandona

Todo ello cambió con DOA 5. Reconociendo públicamente que trataban de emular a Virtua Fighter en todo lo que pudieran a nivel de jugabilidad y personajes, aportaron un efectismo y espectacularidad que siempre había estado ligado a Tekken, por lo que el resultado fue más que envidiable, erigiéndose, como uno de los mejores del año pasado.

Escribo estas líneas para hablarles de la versión mejorada y ampliada de esta joya a la que, tras varias actualizaciones y DLCs gratuitos, han decidido darle forma física con una entrega nueva, añadiéndole aún más cositas. ¿Empezamos?

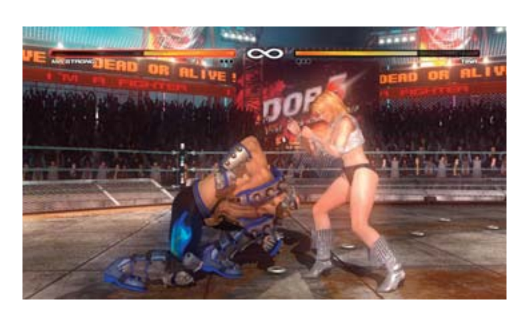
Anunciados, por ahora, cinco personajes nuevos: Ein (Hayate “lobotomizado” Karateka); Leon, un experto en Sambo (que no Samba); Rachel, una matademonios de Devil May... digo, Ninja Gaiden; Momiji, la discípula de Hayabusa, el protagonista de dicho juego; Y Jacky Bryant, el cuarto protagonista de la saga Virtua Fighter en unirse al Dead or Alive con su particular y demoledor Jeet Kune Do.

Cada personaje se maneja de un modo totalmente único, contrariamente a la tendencia más reciente de otros juegos de hacer los controles completamente clónicos y genéricos, con lo que la variedad es segura.

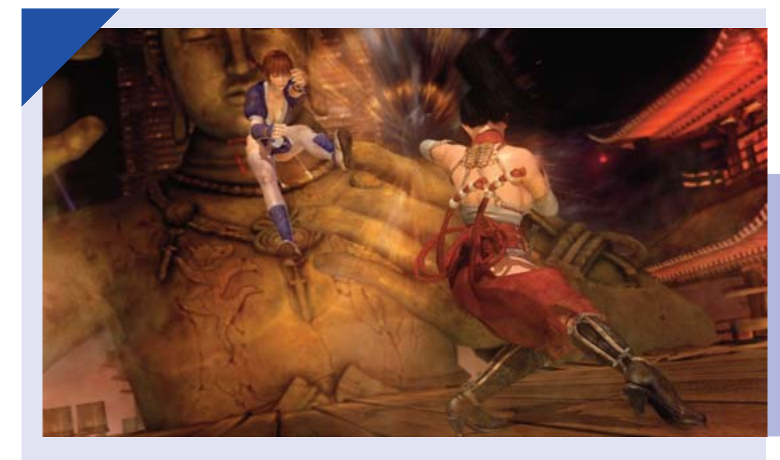
Los escenarios son punto y aparte.

Cinco escenarios adicionales (por ahora) entre los que destaca especialmente el del templo de madera. El motivo es simple: durante el combate podremos arrojar a nuestro oponente contra una estatua gigante de Buda que cobrará vida y, tras agarrar a dicho enemigo, lo precipitará contra el suelo. Espectacular cuanto menos.

Los demás también tienen sus propias características, como desniveles muy pronunciados, barrancos, o alambradas electrificadas, así que ojo con dónde y cómo pelear.







Las “Zonas de Peligro” de los nuevos escenarios son realmente espectaculares. ¿Qué Buda no se ha puesto peleón alguna vez?

Los modos de juego también han recibido un lavado de cara que, si bien no era necesario, termina de hacer que la sensación del jugador pueda ser completa.

Me explico: el gran problema que tienen los juegos técnicos es que son poco accesibles. Esto supone un filtro que deja fuera a quienes sólo quieren “echar un ratillo” en pro de quienes ven en los juegos de lucha algo más que un simple aporrear de botones.

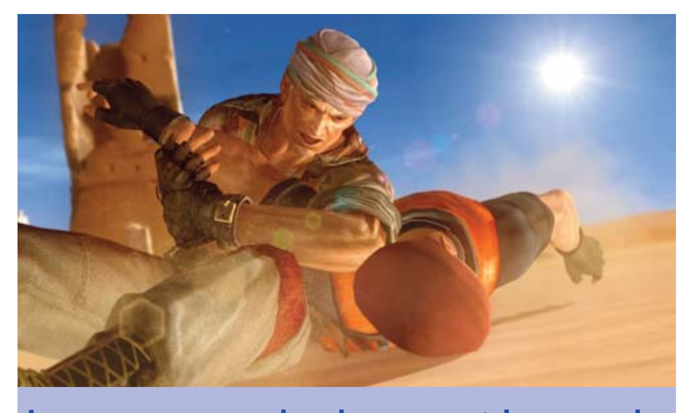
DOA5 Ultimate consigue ambas cosas. Los nuevos modos de entrenamiento llevan al jugador prácticamente de la mano durante todos los golpes que pueden realizarse con el luchador escogido, desde las combinaciones más simples hasta las complejas. Obviamente no es lo mismo lograr hacer la combinación correcta entrenando que en un combate, por lo que se ha añadido un tipo de tutorial que te enseña a concatenar los golpes más efectivos y demoledores en el momento justo, garantizando el aprendizaje a pesar de lo complicado de los movimientos. Fácil de manejar, pero difícil de dominar.

La jugabilidad también se ha visto retocada.

Desde que salió a la venta DOA 5, Team Ninja ha estado escuchando las opiniones de los fans y tratando de subsanar cualquier “error” en un golpe, falta de equilibrio de los personajes, daño excesivo... o simples “bugs” de manera total y completamente gratuita. Esto hace que el juego cada vez fuera puliéndose más y más garantizando una experiencia óptima.

Pues DOA5 Ultimate viene a ser la versión definitiva en cuanto a jugabilidad que puede ofrecer el equipo de Tecmo, dotando a cada luchador de más de 20 movimientos nuevos, algunos inapreciables y otros más que evidentes. De este modo se intenta conseguir lo mismo que hizo SEGA con Virtua Fighter 5 Final Showdown: el juego de lucha más técnico del mundo. Sin embargo, y con respeto a DOA... aún les falta para estar a la altura de VF a un nivel tan bueno de técnica.

Lo cual hace que me acuerde de una cosita que se me había olvidado comentar antes: aquellos que hayan jugado a Virtua



Los nuevos personajes vienen con golpes completamente específicos. Si algo aprendieron de Virtua Fighter es que cada luchador es diferente

Fighter van a notar ciertas mejoras en el "timing" y las físicas de este juego, ya que se ha tratado de emular el estilo de dicha saga para implementarlo en esta. Además, el sistema de control es heredado del visto en VF, por lo que Sarah, Jacky, Akira y Pai no tienen un cambio significativo en su tipo de control con respecto a lo visto en sus juegos de origen.

Todos los trajes desbloqueables y gratuitos de DOA5 mediante DLC van a estar incorporados en esta versión Ultimate desde el principio.

De igual modo si tenemos los demás contenidos descargables que no eran gratuitos ya instalados en nuestra consola, DOA5 Ultimate los reconocerá y podremos emplearlos como si nada en esta expansión, sumando un total aproximado de 20 trajes por personaje.

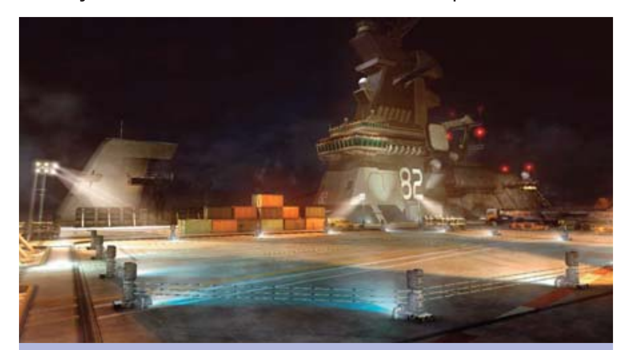
No todos tendrán tantos, pero sí que habrá un buen fondo de armario para la mayoría de los luchadores... y para las chicas también. Por supuesto, no estoy contando los trajes de baño ni los vestidos picantes. Es decir, más picantes.

Por supuesto hay animaciones nuevas en todos los personajes y no me refiero únicamente a burlas y eso, si no a las animaciones previas y posteriores a los combates, así como una mayor interacción entre los combatientes.

Del mismo modo se ha afinado más la "relación" entre los personajes para que al elegir el modo "combate por parejas" los combos sean más espectaculares y habrá movimientos específicos de una pareja que no funcionarán con otro luchador. Con ello buscan mejorar la relación tanto entre personajes de DOA como con los de VF, así que veremos más diálogo entre Sarah y Tina .

Lamentablemente, los nuevos personajes no contarán con su propio episodio en el modo historia, pero sí que tendrán misiones específicas para ellos.

Dead or Alive 5 Ultimate saldrá a la venta en Septiembre de este año, coincidiendo con el aniversario de salida de su predecesor. Ya mismito. Un par de meses.



Un portaaviones, una ciudad desértica, un puente otoñal y un acantilado con riachuelos son sólo algunos escenarios nuevos



Valoración:

El que fuera hijastro de Virtua Fighter se alzó con derecho propio como uno de los mejores juegos de lucha del año pasado y trata de revalidar su título con una edición más completa y extensa aún, cosa ya dificil teniendo en cuenta lo profundo del juego original.

A pesar de la mala prensa que tienen esta clase de "expansiones", totalmente justificadas, en esta ocasión parece que el contenido adicional que aportan será el suficiente para hacer que la experiencia jugable sea mayor y mejor, si cabe, de lo que ya fue en su día.

Es uno de esos casos en los que, si menos es más, imaginad cuánto más será más.

rodrigo oliveros



The Bureau: XCOM Declassified

Una visión diferente de una franquicia clásica

Se podría pensar que The Bureau: XCOM Declassified trata de aprovechar el éxito de XCOM Enemy Unknown. Pero The Bureau fue anunciado mucho antes que el sobresaliente juego de Firaxis llegase a las tiendas

El juego que hoy conocemos como The Bureau: XCOM Declassified lleva en desarrollo desde 2006 y fue anunciado en junio de 2010 con el nombre de XCOM y presentado como un shooter en primera persona. Muchos nos temimos un nuevo caso Syndicate, un título que quema una saga clásica al convertir en un juego de acción mediocre algo que poco tiene que ver con ello. Los foros y redes sociales se llenaron de quejas de los usuarios clásicos de los UFO/XCOM, y 2K respondió con el anuncio y posterior lanzamiento de XCOM Enemy Unknown, una excelente revisión de

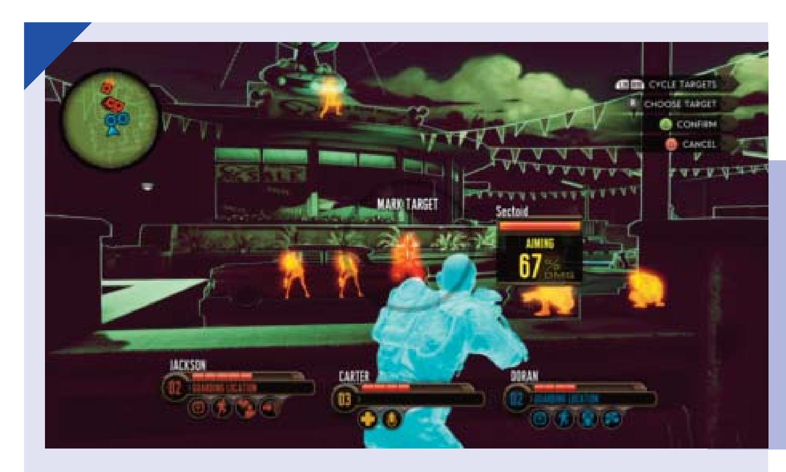


Resulta particularmente curiosa la ambientación del juego. No estamos acostumbrados a ver una invasión extraterrestre en los años 60

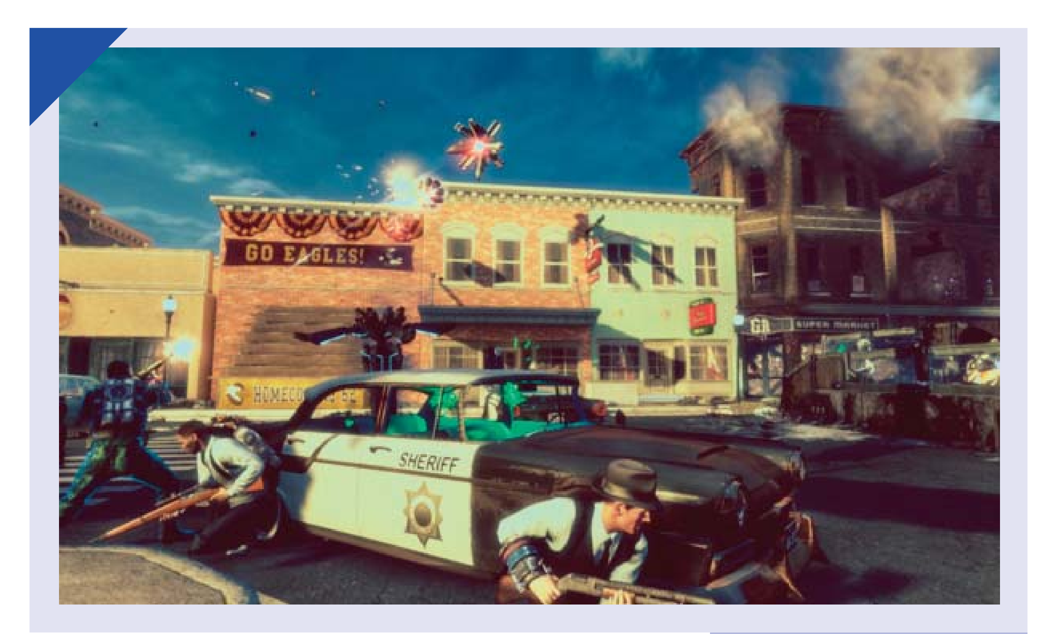
los juegos originales con una jugabilidad perfectamente adaptada incluso a los controles de consola.

Durante meses no se supo nada nuevo del shooter, y se llegó a especular incluso con su cancelación. 2K respondió a estos rumores con el nombre definitivo, la fecha de lanzamiento del juego, el próximo 23 de agosto, nuevo material en forma de imágenes, videos y una sorprendente revolución en el punto de vista e incluso la jugabilidad de este The Bureau: XCOM Declassified.

Lo primero que sorprende es la ambientación y el trasfondo en los que nos la vamos a tener que ver con la invasión extraterrestre. The Bureau nos lleva a los Estados Unidos de los años 60, concretamente al año 1962 en el que una invasión alien pone en peligro la vida sobre la tierra tal y como la conocemos. En plena guerra fría, The Bureau es una organización secreta del gobierno norteamericano que se encarga de luchar contra la amenaza soviética. Con la llegada de los extraterrestres a nuestro planeta, las prioridades cambian y el objetivo de The Bureau también, siendo este el



En The Bureau será más importante la estrategia que la puntería o la rapidez de movimientos



germen de lo que posteriormente se convertiría en los XCOM que conocemos.

Tomaremos el papel de William Carter, un agente especial que liderará un equipo que deberá hacer frente a las criaturas que conforman la avanzadilla alienígena de la invasión. Y el concepto de equipo será fundamental en The Bureau: XCOM Declassified, sigue siendo un shooter, sí, pero la táctica será tan importante, o más incluso, como nuestra puntería o velocidad de respuesta. Nuestro equipo desarrollará armas para hacer frente al enemigo, pero estaremos siempre en inferioridad tecnológica frente a ellos, por lo que una buena estrategia será fundamental a la hora de avanzar en la historia.

La estrategia no se limitará a dar ordenes a nuestros hombres en el campo de batalla, entre fase y fase deberemos mejorar nuestro armamento en base a los descubrimientos que iremos realizando de tecnología alienígena, que deberemos ir usando y desarrollando.

La historia promete ser también una parte muy importante de The Bureau. La libertad que proporciona el cambio de marco temporal permite el desarrollo de una trama llena de giros de guión, conspiraciones gubernamentales y personajes llenos de matices en una curiosa mezcla del mejor cine negro de gangsters y las películas de ciencia ficción, con incluso toques de series tipo X-Files, de las que los creativos de The Bureau se declaran seguidores y a las cuales prometen guiños y referencias.

La trama del juego no será lineal, se nos irá abriendo un mapa en el que nos encontraremos diferentes misiones a realizar y seremos nosotros los que decidiremos cual hacemos primero y cual dejamos para después. Estas decisiones tendrán repercusiones sobre la historia.

2K Marin, el estudio que está desarrollando el juego, ha considerado que la vista en primera

Dice el refrán que “Los comienzos nunca fueron fáciles”. Los de los XCOM aún menos, pero les sobra coraje y valor para hacer frente a los alienígenas

persona no era la mejor para la componente táctica que ofrece el juego, y ha optado por una cámara que se posicionará tras nuestro personaje, que ofrece un mayor campo de visión de lo que está aconteciendo en el campo de batalla, ver a nuestros hombres y las posiciones del enemigo, y así nos dar ordenes y actuar del mejor modo posible.

Todos estos cambios poco dejan del XCOM FPS original, y han provocado que la comunidad que tanto criticó éste, haya retomado el interés por un proyecto que promete ser tan novedoso en cuanto a planteamiento como respetuoso con el legado de los XCOM originales. En las entrevistas que han concedido los integrantes de 2K Marin inciden mucho en este aspecto, ser fieles a lo que la franquicia representa y lo que XCOM Enemy Unknown ha logrado de cara a traer nuevos jugadores a la misma. Es otro tipo de juego, con un enfoque muy diferente y una ambientación muy distinta, pero forma parte de un todo que supone una propiedad intelectual muy importante para el futuro de 2K Games, y como tal debe ser ser tratado a todos los niveles, compartiendo incluso información y puntos de vista con Firaxis, creadores del último XCOM Enemy Unknown.

Es pronto para evaluar hasta donde puede llegar The Bureau: XCOM Declassified, pero da la sensación de que se ha actuado a tiempo y es muy probable que se haya logrado reconducir un proyecto que parecía abocado al olvido que merecen los juegos que aportan nada nuevo, que simplemente tratan de aprovechar el tirón comercial de una franquicia de éxito, jugando en muchos casos con los recuerdos y la nostalgia de los viejos jugadores.



Fusiles frente a armas láser. Esto no tiene buena pinta, aunque nuestro armamento irá mejorando a lo largo de la aventura



Los aspectos técnicos prometen estar a la altura, en base a lo que hemos podido ver en la información que 2K ha publicado

Valoración:

The Bureau: XCOM Declassified o como dar la vuelta a un proyecto que parecía abocado al fracaso. Este juego de acción táctica en tercera persona promete y mucho. A poco que se confirme todo lo bueno que apunta, parece que 2K ha encontrado un buen modo de expandir la franquicia XCOM, y de paso acercar a la misma a un público mayoritario a los que la estrategia de Enemy Unknown les resulta demasiado "espesa".

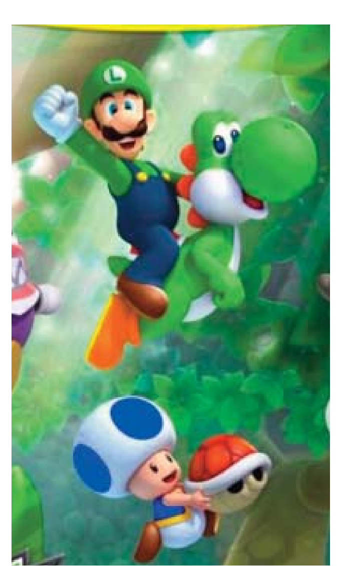
Y todo ello sin quemar la franquicia o lanzar un producto menor que siga la moda de los "FPS". Personalmente pienso darle una oportunidad.

josé barberán

New Super Luigi U

El "hermanísimo" toma el mando

No es una maniobra nueva ni sorprendente. Históricamente, cuando Nintendo está en apuros siempre suele tirar de su vasto catálogo de franquicias para tratar de remontar el vuelo y mantener cerca a sus fieles seguidores.



Precisamente ahora Nintendo afronta una situación de relativo riesgo en el mercado doméstico. Aunque su consola portátil ha despegado con fuerza y mantiene la tiránica hegemonía que inició allá por 1989 con Game Boy, Wii U no termina de arrancar en la forma que se esperaba.

Como no podía ser de otra forma, la Gran N ha acudido al rescate de su nuevo sistema de sobremesa con lo que mejor sabe hacer: grandes títulos basados en sus personajes más populares, los que representan un valor seguro ante los aficionados. Una fórmula infalible que en esta ocasión tratarán de repetir dando protagonismo a un personaje que lo ha tenido en muy contadas ocasiones.

Y es que según Satoru Iwata este es el año de Luigi. Un concepto que quedó muy claro en la "Nintendo Direct" que tuvo lugar el 14 de febrero de este año, donde se anunciaron hasta cuatro títulos en los que el bueno de Luigi tomaría un papel mucho más importante.

Tras el lanzamiento de Luigi´s mansion: Dark Moon y con bastantes meses de espera por delante para poder disfrutar de Mario & Luigi: Dream team y Mario Golf: World tour, ha lle-



Tras varios años siendo la sombra de Mario, ha llegado el turno de Luigi para asumir el liderazgo

gado el momento de centrarnos en la continuación de la metodología lúdica iniciada cuando se añadió el prefijo “new” a la saga.

New Super Luigi U es una apuesta más arriesgada de lo que en principio pueda parecer, no solo por una serie de novedades que posiblemente generen cierta polémica, sino por ser a priori una mera expansión del divertidísimo New Super Mario Bros. U del que pudimos disfrutar meses atrás. Esta remozada epopeya tratará de agasajarnos con una serie de novedades que se unirán a las grandes virtudes que su predecesor mostró, aunque por el camino hayamos perdido incomprensiblemente los modos desafío y turbo.

El título seguirá contando con su rabiosa y directa jugabilidad además de su hilarante multijugador para cinco jugadores, el cual permitía que cuatro personas controlaran (Wiimote mediante) a cuatro conocidos personajes de la factoría Nintendo, mientras un quinto jugador se encargaba (usando el flamante Wii U gamepad) de ayudar -o fastidiar- al resto de jugadores, bien poniendo bloques para ayudarles, distrayendo enemigos o lanzándoles a una muerte segura. Un festival lúdico que seguirá muy presente en este nuevo juego, aunque con un pequeño matiz que

New Super Luigi U nos brinda la posibilidad de recorrer el mundo que disfrutamos en NSMBU desde otra perspectiva, totalmente adaptado a Luigi y sus características

puede resultar polémico.

Al igual que en su predecesor podremos seleccionar a Luigi y dos variantes en color de Toad (azul y amarillo), pero como último personaje seleccionable ha desaparecido Mario para dar entrada a Caco Gazapo (Nabbit). Una decisión ciertamente extraña, no por el hecho de sacar del título a la estrella de la compañía, sino por la propia metodología que este nuevo personaje ofrecerá: será invulnerable ante los enemigos y no podrá utilizar potenciadores. Claro guiño a los jugadores menos habilidosos que puede llevar consigo efectos secundarios controvertidos, ya que al menos uno de los jugadores se sentirá tan poco partícipe de la acción como cuando poníamos a nuestro hermano pequeño en el segundo pad de la consola -sin conectar- y le decíamos que jugábamos “en equipo”. Habrá que ver cómo afecta esta novedad a la jugabilidad en grupo.

La introducción de Nabbit como nuevo personaje generará muchas discusiones entre aficionados. ¿Era necesario?

Otra de las diferencias a priori más interesantes que nos ofrecerá esta versión es la gran diferencia de manejo que habrá entre el Mario de New Super Mario Bros U y el Luigi de New Super Luigi U. Según pudimos ver en una serie de vídeos realizados por la Gran N, Luigi tendrá un sistema de salto diametralmente opuesto a la de su hermano, manteniéndose algo más de tiempo en el aire. Esto supuestamente nos permitirá llegar más lejos en cada desplazamiento, lo que unido a la mayor velocidad de Luigi y una dificultad

¿Edición física o edición digital?

Como suele ser habitual en los últimos lanzamientos de Nintendo, New Super Luigi U se ofrecerá tanto en formato físico como en digital, siendo evidentemente algo más económica la descarga digital (sobre 10 euros menos)

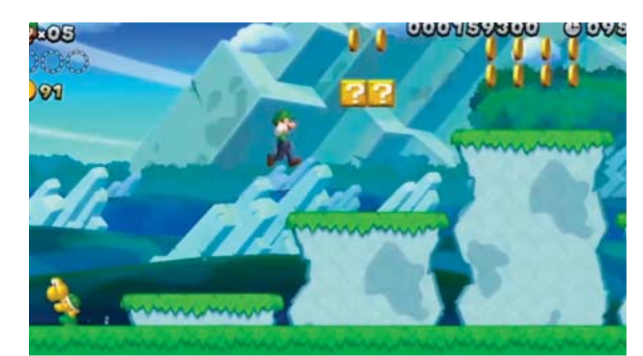
Las diferencias principales entre ambas ediciones radican en que la copia digital nos obliga a tener el NSMBU original y saldrá el 20 de junio, mientras que la copia física vendrá empaquetada en una bonita caja verde exclusiva y no requerirá de su antecesor para poder jugar. Eso si, la espera será algo más larga: hasta el 26 de julio no podréis echarle el guante...

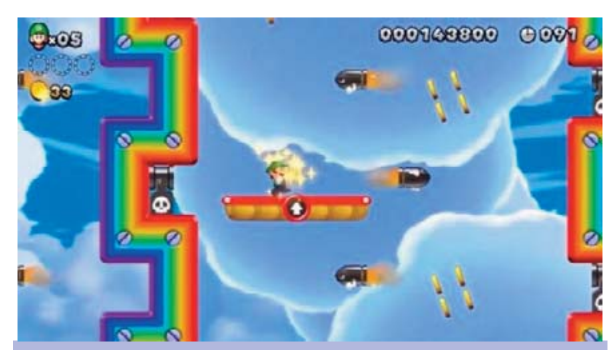
Luigi saltará más alto y será más rápido que Mario. Eso si, frenará bastante peor.











Con 100 segundos para completar cada fase y un ritmo más frenético, la exploración en busca de tesoros se reducirá drásticamente

aumentada en lo que se refiere a frenar -los "derrapes" serán uno de las causas más habituales de perder una vida- parecen garantizar un reto diferente. Si a esto le sumamos que en cada pantalla contaremos con únicamente 100 segundos para alcanzar la bandera, el resultado promete un ritmo más frenético que en anteriores capítulos.

En referencia a las diferentes mundos que tendremos que recorrer, en esta ocasión volveremos a disfrutar de un mapa global similar al visto en Super Mario World, donde encontraremos zonas temáticas diferenciadas. El título contará con 82 niveles diseñados específicamente para las nuevas habilidades de Luigi y el nuevo ritmo de juego. Mismo mundo, distintos niveles, lo que sin duda garantiza un buen número de horas de diversión, que seguramente se conviertan en meses si decidimos jugar en compañía.

Valoración:

Tendremos que esperar todavía unos días para conocer como se desarrollan los acontecimientos. Confiamos plenamente en que Nintendo sepa dar ese toque especial tan suyo a esta continuación para diferenciarla claramente de su predecesor y no caer en el error que supondría un nuevo Lost Levels en la actual generación, dada a sepultar leyendas con una facilidad que asusta.

Lo que hemos podido ver es verdaderamente bueno, pero ciertos detalles que hemos comentado a lo largo del avance nos generan algunas dudas. Lo que está claro es que si eres aficionado a esta longeva saga, New Super Luigi U no te va a decepcionar de ninguna manera.

Mauri "Imsai8080"


Crees haberlo visto todo en lo que a opinión y análisis del panorama videojueguil se refiere, pero... ¿Relmente estas preparado para escuchar el humor más bizarro y corrosivo sobre tu hobby favorito?
GAME OVER
El primer programa satírico sobre videojuegos
GAME OVER. Todos los sábados de 15:00 a 17:00 en Radio Despí.
www.portalgameover.com - www.radiodespi.com - www.radiobattletoads.com
"Y si alguna vez hemos ofendido a alguien... ¡Qué se joda!"



desarrolla: naughty dog · **distribuye:** sony · **género:** aventura · **texto/voces:** español · **pvp:** 59,90· **edad:** +18

The Last of Us

Supervivencia en estado puro

Ya conocemos cómo se las gastan los chicos de Naughty Dog. Después de una excelente trilogía protagonizada por el inconfundible Nathan Drake, nos traen el broche final de su paso por PlayStation 3. El esperadísimo The Last of Us.



Hablar de Naughty Dog es sinónimo de calidad. Ya con sus anteriores entregas dejaron el listón muy alto. Pero no contentos con ello, sorprendieron a propios y extraños con un teaser en los VGA de 2011. Una nueva IP se había estado gestando en las oficinas del estudio de Santa Mónica desde que fue lanzado Uncharted 2.

De esta manera, el grupo se dividió en dos, unos para crear la tercera entrega de nuestro querido Nate y otro grupo se dedicó de lleno a la aventura que nos atañe. Una jugada maestra que llenó de hype a todo el mundo del sector.

Para quien no lo recuerde, este título se basó en la idea de un documental de la BBC en la que aparecía un hongo (cordyceps) que afectaba a las hormigas y las convertía en una especie de hormiga-zombi. Esta idea se extrapoló al ser humano, dando como resultado la atmós-

La desolación y el instinto de supervivencia estará presente a lo largo de todo el juego, tendremos que hacer todo lo posible para continuar nuestra senda





fera creada en The Last of Us.

Con esta premisa, el juego nos sitúa en un futuro no muy lejano, donde la raza humana ha sido prácticamente desbancada de la cúspide de la pirámide, en detrimento de una naturaleza que reclama a toda costa lo que es suyo por medio de un hongo que afecta a todo aquél al que es expuesto.

Como no podía ser de otra manera, quedan algunos reductos de esa humanidad que se opone a desaparecer, grupos de personas que estarán dispuestos a todo para sobrevivir.

Este es el caso de nuestro rudo protagonista, Joel. Y decimos rudo porque todo lo que ha vivido le ha hecho forjarse una fuerte personalidad por todo lo que ha vivido y, por su nuevo "trabajo" como contrabandista. Estos motivos "laborales" hacen que se tope con la que será su compañera de aventuras, Ellie. Una chiquilla de 14 años, la cual nunca ha tenido contacto con el exterior, a la que deberá proteger en su extenso y peligroso viaje por el amplio territorio que conforman los Estados Unidos.

Una historia dotada de un fuerte carácter narrativo cargado de emotividad y a su vez, de corte muy maduro y adulto que ensalza, más si cabe, el excelente trabajo de Naughty Dog. No nos vamos a entretener más en este aspecto ya que todo esto debe ser experimentado por el jugador.

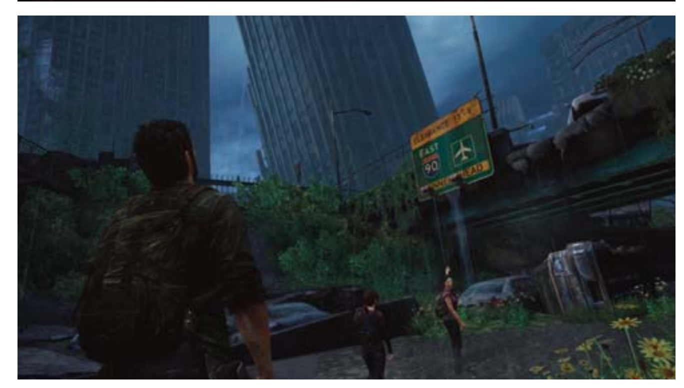
Con esta premisa se ha creado una ambientación digna de una superproducción. Un mundo post-apocalíptico que hará que nos estremezcamos y, a su vez, quedemos maravillados por las estampas que nos deja el avance de la naturaleza. Un mundo en el que nos encontraremos con ciudades, pueblos y otros reductos a lo largo de



La relación entre Joel y Ellie se irá estrechando conforme avancemos en la hirtoria, algo que da una fuerte carga emotiva









nuestro extenso y peligroso viaje. En el que según vamos avanzando, veremos como la relación entre Joel y Ellie va tomando forma.

Por supuesto, en un mundo así, tienen cabida los enemigos, los cuales no nos pondrán demasiado fácil nuestro avance. De esta manera nos encontraremos a los infectados que se dividen en dos fases: Corredores y Chasqueadores. Los primeros son los que se encuentran en la primera fase de su "conversión"; son enemigos rápidos que actúan en grupo. Intentarán rodearnos a toda costa para acabar con nosotros. Tienen intactos todos sus sentidos, por lo que nos podrán avistar si hacemos cualquier movimiento brusco aunque, curiosamente, no se percatan de la luz de nuestra linterna. Son enemigos menos resistentes pero nos pondrán en apuros si se encuentran cerca de los Chasqueadores, que vendrán a por nosotros si hacen demasiado ruido. Ya que estos últimos son los infectados en estado avanzado, presentan claras muestras de ello en su rostro, convertido en una especie de hongo gigante y son capaces de eliminar al usuario con un único ataque. Estos son ciegos y se basan en el sonido para localizarnos, como si de un sonar se tratase. Debido a esta característica y a su gran resistencia, la mejor opción es la de priorizar el sigilo a la acción.

Pero estos no serán nuestros mayores problemas ya que, habrá otros enemigos que no tendrán miramiento ninguno por un hombre acompañado de una niña, su única ley es la de sobrevivir a toda costa, estamos hablando del propio ser humano.

Saqueadores y militares tam-

bién serán una amenaza constante en nuestro arduo viaje. Los primeros para hacerse con todas nuestras pertenencias y los segundos tratarán de eliminar a todo lo que ellos consideren una amenaza.

Una vez más, para salir inmunes deberemos elegir bien nuestro modo de actuar ya sea pasando desapercibidos, acabar sigilosamente con ellos u optar por el ataque directo, teniendo siempre muy en cuenta que los recursos con los que contamos son muy limitados a lo largo de toda nuestra aventura, llegando a ser inexistentes en algunos momentos si no somos precavidos.

Para ponernos las cosas algo más fáciles, los desarrolladores han creado un elemento que sirve de gran ayuda, el Modo Escucha. Un sistema que por el que podremos vislumbrar el número exacto de enemigos y dónde están situados dentro de un rango determinado. Esto nos servirá para poder escoger la mejor táctica a llevar a cabo.

Cabe decir que no todas las personas que encontremos en nuestro camino serán nuestros enemigos. También nos toparemos con personajes secundarios que nos proporcionarán ayuda, eso sí, la desconfianza estará presente en todo momento.

Como ya hemos comentado, la escasez de recursos está a la orden del día, llevando ese toque de supervivencia a su máxima expresión. Esto es una invitación obligada a explorar los escenarios para poder tener recursos suficientes a lo largo del juego, sobre todo si jugamos en modos altos de dificultad, por lo que las armas escasearán así como los botiquines. De hecho esa exploración nos dará objetos para poder fabricarnos nuestras propias armas caseras e incluso nuestros propios botiquines. De esta manera, además de las armas de fuego que podamos encontrarnos, podremos fabricarnos dagas, reforzar palos, bates o tuberías adhiriéndoles partes punzantes o, incluso, cócteles molotov. Eso sí, hay que elegir muy bien lo que queremos porque, además de que esos objetos no son muy abundantes, compartirán elementos con otros, como los botiquines y los cócteles molotov. Estos detalles condicionarán enormemente nuestras decisiones.

No solo nos enfrentaremos a los infectados, los otros supervivientes harán lo posible para hacerse con nuestras provisiones, sólo vale sobrevivir

Otro aspecto a tener en cuenta es el corte “rolesco” que se ha introducido en algunos puntos como la mejora de las armas por medio de obtención de piezas en los bancos de trabajo o mejoras del personaje.

En cuanto al control, hemos de decir que nuestra primera impresión nos dio la sensación de que era algo brusco, menos suave de lo que nos tenían acos-



tumbrados en Uncharted. Algo que rápidamente entendimos cuando vimos que lo que se quería transmitir era esa robustez que acompaña a nuestro protagonista. Algo a lo que te acostumbras a los cinco minutos de estar jugando. Si bien es cierto que esa "falta" de fluidez está más que justificada, donde nos encontramos con tiros errados por falta de puntería de Joel que dan como resultado un mayor realismo en este aspecto.

En cuanto al apartado técnico, las alabanzas son pocas para este estudio que nos tiene muy mal acostumbrados. Como no podía ser de otra manera, es uno de los puntos fuertes del título, con permiso del argumento y la relación entre los dos protagonistas. Los escenarios gozan de un amplio nivel de detalle donde podemos apreciar como la naturaleza se abre paso con una fuerza indomable que resulta impactante a la vista. Cabe destacar la fusión de ambientes tan diferentes como los espacios cerrados y oscuros, con la única luz de la linterna, en contraste con los espacios abiertos y luminosos del exterior.

En cuanto a los personajes hay que decir que tienen un aspecto sublime, tanto los protagonistas, como los secundarios pasando por lo enemigos y los "infectados". Todos dan una muestra de realismo muy lograda. Por no hablar de las animaciones, las cuales ofrecen una fluidez digna de elogio.

Las partículas también tienen cabida en este título. La representación de la lluvia o esporas dispersas en los escenarios son una irrefutable prueba de la dedicación y el mimo con el que se ha tratado todo el proyecto.

Y para darle ese fuerte carácter cinematográfico, Naughty Dog, ha sabido cuajar perfectamente la transición entre la parte jugable con las cinemáticas, donde apenas se nota el paso de una a otra dando como resultado nuestro gozo delante de la pantalla.

Para cerrar este apartado,





hay que decir que se ha exprimido al máximo la consola de Sony. Esta ya no puede más y se nota en algunas texturas que flojean para poder mantener una tasa de imágenes estable.

Otro aspecto negativo a tener en cuenta son algunos fallos en la IA. Si bien nuestra compañera de viaje no suele ser una molestia e incluso intenta ayudarnos, alguna vez que otra hemos tenido que pasar a un enfrentamiento directo por su culpa por habernos obstruido el paso, así como enemigos que no nos han visto estando algún personaje secundario delante de sus narices. Hay que decir que no ha sido una constante, pero sí que ha mermado algo la experiencia jugable, siendo uno de los apartados donde el juego flojea.

En cuanto al sonido, nos hemos encontrado con sensaciones contrapuestas. Ya que el doblaje al castellano tiene algunos problemas de sonido que no se han solventado del todo, lo que hace que nos perdamos conversaciones o se corten, obligando a jugar con subtítulos para no perderse ni un ápice de la historia, algo que no pasa si lo hacemos en inglés, este último es más que recomendable si se domina, aunque debemos remarcar que, pese al fallo que tiene el castellano, su doblaje es muy bueno.

En cuanto a la banda sonora, hay que destacar el increíble trabajo realizado por Gustavo Santaolalla. Simplemente impresionante. Que se postula como un complemento de lujo al ya destacado apartado visual.



Conclusiones:

Naughty Dog ha querido finalizar su aventura por PlayStation 3 dejándonos toda una obra maestra. Si bien tiene algunos defectos que merman su calidad, su historia, la relación entre los protagonistas y su ambientación hacen que el conjunto global sea extraordinario.

Alternativas:

La saga Resident Evil es uno de los mejores exponentes en esta temática, también puede ser válido cualquiera de los Dead Island

Positivo:

- Espectacular apartado técnico
- La historia

Negativo:

- Fallos en la IA
-Fallos en el audio en castellano

Jorge Serrano

gráficos	95
sonido	95
jugabilidad	96
duración	88
total	96

Una segunda opinión:

The Last of Us se erige como uno de los más serios candidatos al GOTY de este año. Naughty Dog ha cerrado su aventura en esta generación por todo lo alto. No ha defraudado

José Barberán



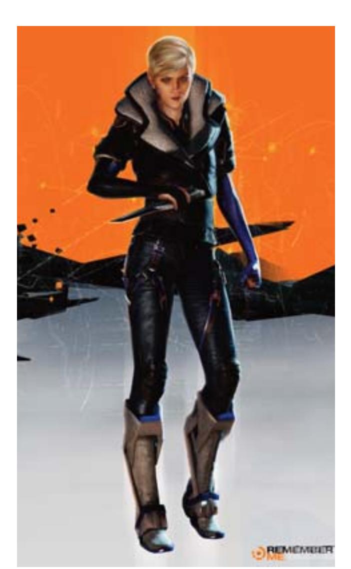


desarrolla: dontnod · **distribuye:** capcom · **género:** acción/aventura · **texto/voces:** multi · **pvp:** 56'95 € · **edad:** +16

Remember Me

"Do you remember the time?" como dice Michael

¿Alguna vez os ha pasado que empezáis un juego y aunque os gusta todo de él hay algo que no termina de encajar pero no sabáis el qué? Pues eso ocurre con este título que tiene todo para triunfar y no acaba de hacerlo



Capcom ha sido y es una de las compañías más importantes en el mundo de los videojuegos. Tanto a nivel de desarrollo como de producción, los títulos acogidos bajo su ala nunca han estado exentos de grandes titulares, ya sea por buenas o malas razones.

Lo cierto es que, históricamente, Capcom siempre fue experta en juegos de acción y "beat'em up". Desde sus famosísimas recreativas como "**Final Fight**" o "Cadillacs & Dinosaurios" a otros más "caricaturescos" como "**Capitán Comando**" o "Knights of the Round".

Cuando se presentó mundialmente Street Fighter IV (el primero, no todas sus versiones posteriores) fue un acontecimiento mundial.

Dragon's Dogma es, posiblemente, el mejor juego de rol japonés con dinámica occidental que he visto.

Por eso cuando esta compañía anunció un título que venía a revolucionar el mundo de los juegos de acción/aventura (previamente conocidos como "bea-

El punto fuerte del juego es una historia bien escrita y adulta que ahonda en las contradicciones éticas

t'em ups"), mi entusiasmo no podía ser mayor.

Desde un principio, "Remember Me" resulta de lo más llamativo por varias razones.

1 - Protagonista femenina. Estamos acostumbrados a que los grandes portentos del mundo de acción sean hombres hipermusculosos y con una hombría y virilidad que convierte a los anuncios de Axe en clases de catequesis. Ya, ya lo sé. Tenemos a Lara Croft, a Bayonetta y a la tía del pelo rosa del último Final Fantasy. Pero sigue llamando la atención, y más cuando no hay "fan-service" envuelto en la promoción.

2 - La estética. El inteligente uso de las luces y las sombras, del tratamiento del color, de esas piezas de lego que se arremolinan en torno al brazo de nuestra protagonista cuando atacamos o cuando caminamos por la "red de recuerdos" ha convertido a "Remember Me" en algo reconocible simplemente por su imagen de marca. Muchas sagas se pasan la vida tratando de conseguirla y este título lo ha hecho a la primera. Es sencillo pero efectista sin llegar a cansar. ¡Bravo!

3 - El guión. Nada más comenzar te das cuenta de que no estás ante un juego cualquiera en términos argumentales. Bebe de diversas obras de ciencia ficción, tanto occidentales como orientales y la influencia de "Ghost in the Shell" y "Yo, Robot" es más que evidente.

Con todo esto, "Remember Me "no termina de cuajar como el gran juego de acción que podría haber sido y, desde luego, no revoluciona el género como Capcom había prometido.

Ni de lejos.

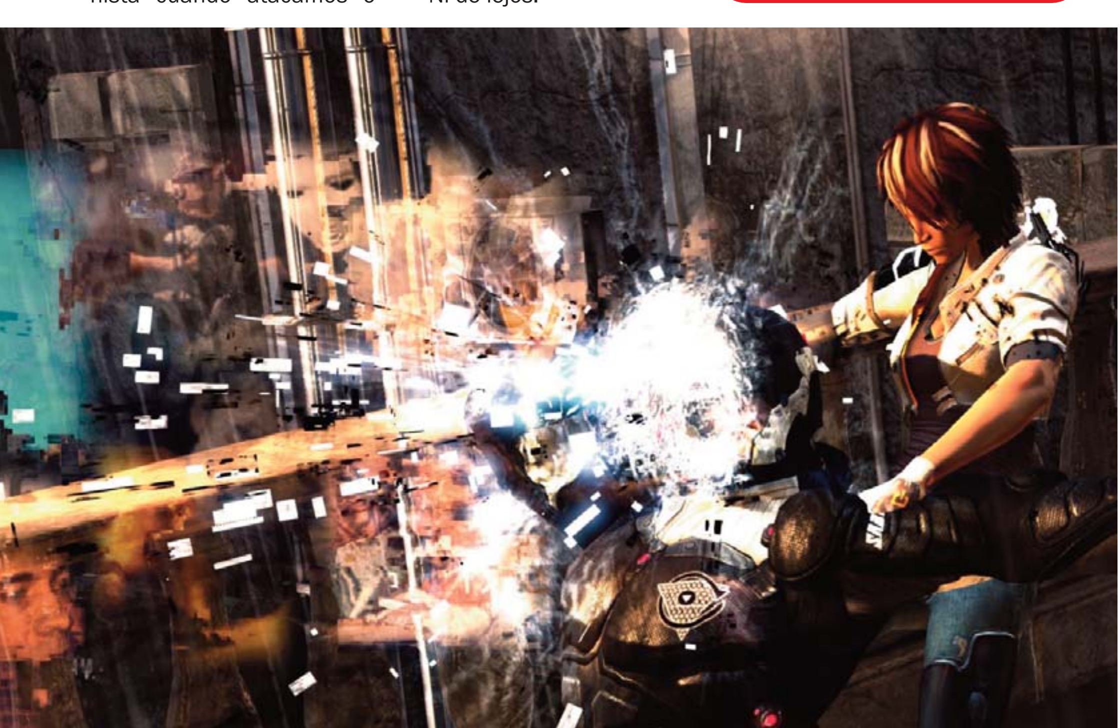
El Rincón Hardcore

Me da bastante por c**o que a todo el mundo se le caiga el susodicho con París. ¡No dudo que es una ciudad preciosa, ojo!

Pero me gustaría que, alguna vez, hubiera juegos de primera línea que ocurrieran en España. Y me refiero a que ocurran de verdad, que sea vea el Escorial, o La Giralda, o la catedral de Barcelona.

España es uno de los paises con mayor variedad y riqueza histórica y cultral del mundo y no recuerdo ningún juego que suceda en España. Si alguno de los lectores lo conoce, por favor,me gustaría que me lo comunicaran y disfrutar de él.

Eso sí, siempre que no sea un auténtico c****o.





Recuerdos en alta definición

Si hay algo en lo que "Remember Me" se luce es en al apartado visual. No sólo en el magnífico juego de luces y sombras y la iluminación en tiempo real que tiene tanto la protagonista de la aventura como todos los personajes principales, sino también en el nivel de texturas.

Los vaqueros de Nilin (la heroína) están tan bien definidos que en todo momento podremos verle hasta las costuras, por no mencionar que las arrugas y la suciedad de la chaqueta y camiseta están logradas con un realismo que me llevaron a mirar mi propia ropa arrugada para ver si los dobleces eran los mismos. Os desafío a poner vuestra ropa al lado de la tele mientras jugáis, a ver qué os sugiere el parecido.

Siguiendo con las texturas, las de la piel tienen un nivel de exactitud francamente notable, notándose incluso los poros, el sudor, el brillo en la frente y las pecas en la nariz y mofletes, lo que le da un aire tan mono y tan rico a nuestra "caza-recuerdos"...

¿Por dónde iba? ¡Ah, sí!

Las animaciones faciales aportan un componente de emotividad nada desdeñable, que complementa perfectamente la calidad de los movimientos del cuerpo sin cambios bruscos ni forzados. Todo el tiempo que vemos a Nilin en movimiento nos parecerá de lo más realista y, por primera vez, tenemos a una protagonista que no corre prácticamente paralela al suelo sino con el torso erguido. ¿No os habíais dado cuenta de que si corréis como un personaje de videojuego os caéis de boca?

El pelo es lo único que no está tan bien definido como el resto. No es que esté mal, todo lo contrario. Simplemente hay ocasiones en las que resultad demasiado estático y con poco movimiento, sin vuelo, ni cuerpo. Y hay que hacer algo con esas puntas tan desordenadas, chica. Ehm... hablo como Llongueras, ¿verdad?

Un kit-kat para un poco de filosofía

¿Qué nos ha hecho quienes somos? El hombre aprende por experiencias negativas. Por el método "ensayo/error". Si sufrimos una experiencia, esta nos cambia. Cambia la forma que tenemos de ver las cosas porque no somos los mismos que éramos antes de dicho acto debido a que sus efectos se mantienen aún.

Hoy en día tenemos a facebook, twitter, tuenti y todas las avalanchas de redes sociales donde compartimos contenidos que, en muchas ocasiones, nos arrepentimos de subir al minuto de hacerlo. Si haces partícipe a todos de tus recuerdos, les haces parte de ti. Y eso nos importa tanto que ni miramos el acuerdo de confidencialidad de nada.

Manos sobre el mando

A la hora de hablar de la experiencia jugable en sí, la verdad es que te deja un regustillo agridulce. No como el cerdo de un restaurante chino, que tiene de agridulce lo que yo de sueco.

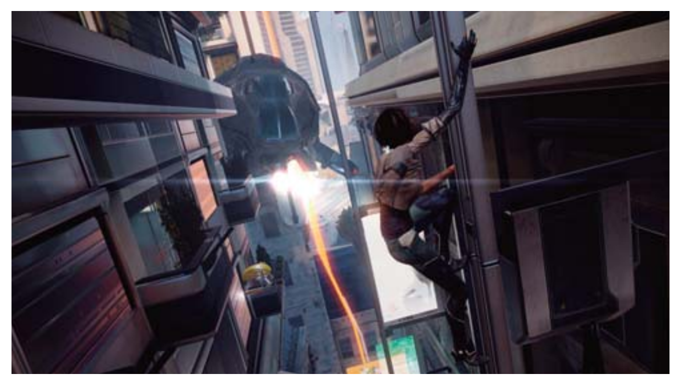
Dulce porque son buenas ideas con un buen "timing" y la sincronización entre "botón" y "acción" es perfecta. Además el juego aporta suficiente variedad en las situaciones jugables como para que en cada escena tengas que hacer cuatro cosas diferentes. Plataformas, sigilo, combate y "alteración de recuerdos". Mola mucho cuando vemos que "rebobinando" la memoria de la gente podemos acceder a sus secretos y cambiarle la personalidad, pero todo eso va inmerso en la propia dinámica del título con lo que si volvemos a jugarlo tendremos que hacer exactamente lo mismo si queremos avanzar... y ahí está lo agrio.

Agrio porque cualquier "libertad de elección" y "cambiar las acciones de la gente" no es más que pura fantasía. Cuando reestructuramos la memoria de alguien, tenemos que asegurarnos de que ocurra en un orden concreto. Siempre. No hay posibilidades de cambio y si fallamos, debemos empezar desde el principio. En ese sentido, la experiencia se encorseta un poco.

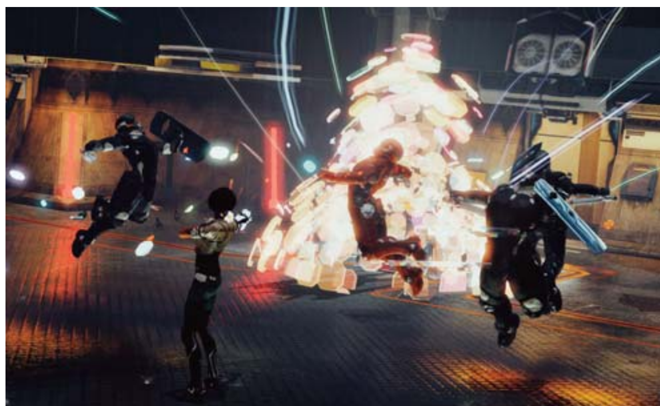
El sistema de combate, para rematar, tampoco hila tan fino como lo pintaban. Consiste en varios golpes que tendremos que ir desbloqueando e incorporándolos a las cuatro cadenas de ataques de que disponemos. Así que no podremos atacar como queramos, sino como hayamos elegido encadenar los combos en el menú.

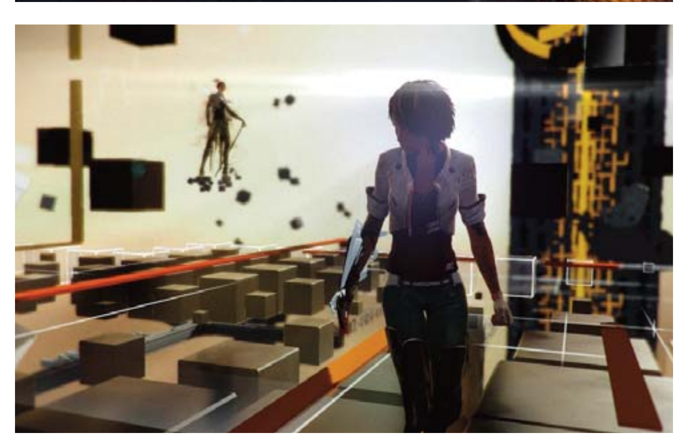












Esto limita mucho la variedad dentro de un combate, ya que te obliga a pausar el juego, ir al menú de combos y cambiar el orden secuencial en el que quieres realizar los golpes. No mola. No mola nada.

El sonido de la memoria

Es un muy buen añadido que nos permitan cambiar el idioma del audio y los subtítulos en el propio menú del juego. Yo, personalmente, comencé a jugarlo en español para ver cómo sonaban y tras reconocer a varios dobladores famosos del mundillo del cine y las series me entusiasmé. El problema radica en que, a pesar de que sean grandes dobladores, parece que el trabajo les haya pillado sin ganas. La expresividad es nula y los quejidos, gemidos y jadeos apenas resultan creíbles. No lo entiendo, la verdad.

Acto seguido puse el juego en inglés y eso era otra historia. Se escuchaba como tenía que escucharse. Además incluso pa-





recía que la mezcla de audio estaba mejor hecha en la “versión original” que en español.

Mi no saber.

En otro orden de cosas, la música apenas es destacable. En ocasiones se pone muy machacona y con una base electrónica que recuerda mucho a Daft Punk en “Tron: Legacy”, pero luego pasa completamente inadvertida y no te das cuenta de que suena hasta que te fijas.

Eso sí, los efectos de sonido y las explosiones suenan a toda hos... leche. A toda leche. Y aunque bajes el volumen dentro del menú “opciones” sigue estando mal balanceado.

Los golpes, saltos y demás si tienen unos efectos de audio bien implementados, con lo que, en este apartado, aprueba muy por los pelos. Sin duda lo peor del juego.

Memoria a largo plazo

En temas de duración la verdad es que el título sí que aprueba con nota. No sólo la campaña principal es larguita, sino que el nivel de dificultad es bastante exigente y tendremos que replantearnos los combos y las acciones a menudo, con lo que aumenta la longevidad del juego.

Aparte trae consigo unos DLCs gratuitos que añaden modos de juego alternativos y varias mejoras para la protagonista que, sin duda, aportan más variedad al sistema jugable, que le hace falta.

No obstante, una vez completada la campaña principal no habrá muchos motivos para volver a jugarlo aparte de subir el nivel de dificultad.

Dicho esto, “Remember Me” gasta toda su pólvora en el primer cartucho.

Conclusiones:

Una estética sobresaliente con buenos gráficos con una acción que se atranca y se repite demasiado. La libertad de elección no es tal y las voces en español son horribles.

Alternativas:

Castlevania: Lords of Shadow, DMC4 o Ninja Gaiden II para lo mejor en acción de estos años.

Positivo:

- Gráficos que permiten expresividad y emoción.
- Una estética bien definida con escenarios preciosos y detallados.

Negativo:

- Buenos dobladores desganados y efectos de audio descompensados.
- Acción insulsa por culpa de un sistema de combate más que tedioso.

rodrigo oliveros

gráficos	90
sonido	55
jugabilidad	70
duración	70
total	72

Una segunda opinión:

Una víctima de su propio “hype”. No sobrevive a las expectativas creadas ni a la imagen que nos habían dado de él. Aburrido hasta decir “basta” y poco variado pese a lo que parece.

Ismael Ordás



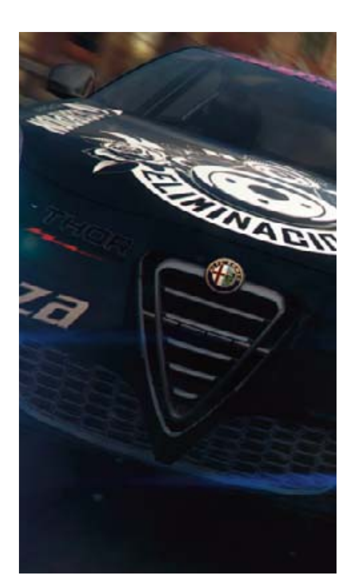


desarrolla: codemasters · **distribuidor:** codemasters · **género:** conducción **t/v:** inglés · **pvp:** 61,95 € · **edad:** +3

Grid 2

¿Te gusta conducir?

Tras varios años demostrando que la conducción es un género en el que se manejan realmente bien, con Grid 2 los chicos de Codemasters nos dan una lección de como hacer un juego divertido y espectacular



Y es que si una compañía puede presumir de experiencia y saber hacer en el género automovilístico esa es precisamente Codemasters. Los creadores de juegos de conducción tan importantes como los antidiluvianos Grand prix simulator 1 y 2 (mito lúdico para los usuarios de 8 bits), el amado Collin McRae rally (con sus diferentes encarnaciones hasta convertirse en la saga Dirt) o todos los interesantes títulos de la familia TOCA vuelven a la carga con un simulador que, precisamente, tiene en esta última saga su origen.

Han tenido que pasar cinco años desde que disfrutáramos de la primera parte del título que hoy nos ocupa, un videojuego que abandonó la denominación TOCA Race driver y su apuesta por la simulación pura para abrirse a un público más amplio. Una apuesta que se saldó con un rotundo éxito, ya que su espectacularidad gráfica y lo diver-

Grid 2 está a medio camino entre los simuladores más exigentes y la clásica jugabilidad arcade. Una mezcla perfecta para los amantes de la velocidad

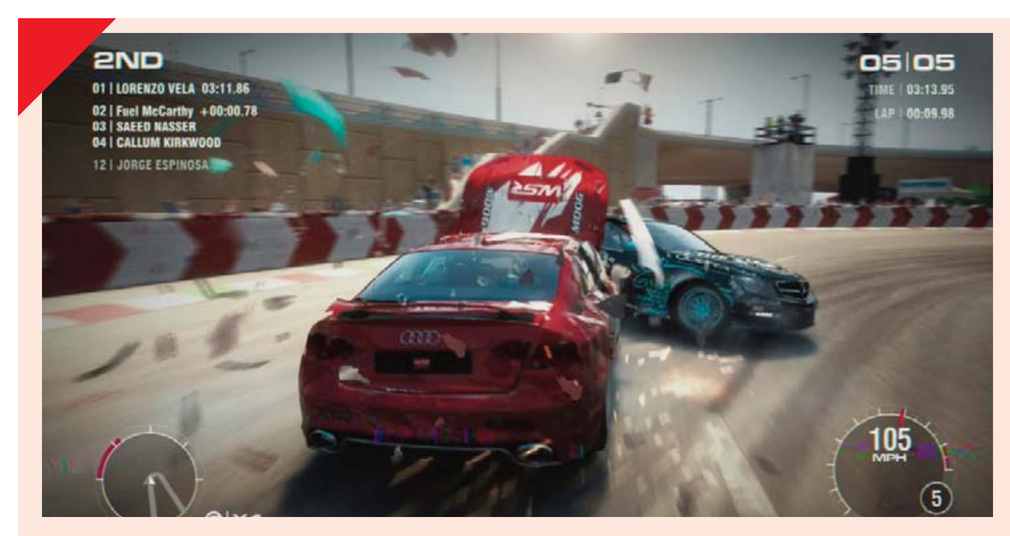




tido de su puesta en escena cautivó a toda una generación de jugones. En esta segunda parte, la compañía inglesa mantiene la filosofía iniciada con su antecesor, primando la espectacularidad y la jugabilidad más directa por encima de la simulación pura. Si, Grid 2 tiene algunos aspectos de simulador, pero sus intenciones están muy claras desde el primer momento: buscar la diversión es su único fin.

En esta ocasión nos pondremos en el papel de un piloto novel que trata de alcanzar gloria y fama a través de la World Series Racer, la competición más importante del mundo en cuanto a conducción. Para ello, deberá participar en diferentes carreras y retos con el objetivo de ir ganando fans (el principal leitmotiv del juego), lo cual traerá consigo el interés de diferentes patrocinadores, quienes a su vez le proporcionarán la financiación necesaria para participar en retos y carreras más importantes. Todo directamente relacionado entre sí, en una mecánica que nos exigirá obtener buenos resultados en los retos que se nos van presentando para acceder a los siguientes, del mismo modo que ocurría en juegos como el clásico Metropolis Street Racer. Una buena cantidad de carreras y misiones bien realizadas que consiguen pegarnos al asiento, a pesar de que algunas terminen repitiéndose en exceso.

Dichos retos tendrán lugar en unos escenarios perfectamente realizados por los que es un placer desplazarse. Mención especial merecen las diferentes circuitos urbanos, con un grado de detalle y exactitud con respecto a la realidad pocas veces visto. El único pero en este apartado es su relativa escasez.



Si por algo destaca Grid 2 es por conseguir captar la atención del jugador desde el primer momento. Su excelente apartado gráfico se ve complementado por un sistema de colisiones sencillamente espectacular. Los accidentes ponen los pelos de punta









Acostumbrados a la miríada de localizaciones que otros juegos nos ofrecen posiblemente nos sepan a poco, algo que tiene más que ver con la calidad de lo que Grid 2 nos ofrece que a una escasez real.

En cuanto a los verdaderos protagonistas del título, los automóviles que el juego pone a nuestra disposición se nos antojan escasos si los comparamos con la competencia directa. Además, las escasas opciones de personalización y su nula incidencia en la carrera terminan de poner uno de los pocos puntos negros que esta obra muestra. De cualquier modo, los coches son lo suficientemente diferentes entre sí como para que resulte interesante aprender a dominar cada modelo distinto, y otros aspectos a tener en cuenta como su diferente comportamiento según la superficie sobre la que corramos y la cimatología a la que nos enfrentemos suponen un aliciente para seguir jugando y probando todos los coches que tenemos a nuestra disposición.

A la hora de analizar la metodología jugable es necesario recordar el principio que prima en Grid 2: la diversión siempre por encima de la la simulación. Prueba de ello es la opción de rebobinado (presente ya en su predecesor) con la cual podemos volver unos minutos atrás en la carrera para evitar un accidente, o el magnífico sistema de colisiones que nos permite conducir de forma más agresiva, cerrando el paso o incluso sacando de la carrera a nuestros rivales. Algo que resultará imprescindible dominar, ya que la IA de nuestros rivales está muy lograda y tiene una gran dosis de mala uva. En más de



una ocasión nos encontraremos maldiciendo a la pantalla por una maniobra "poco ética" de nuestros contrincantes.

Además del modo principal para un jugador, Grid 2 nos ofrece una experiencia multijugador muy interesante, con una oferta online que destierra el lag y otros problemas típicos a costa de perder algunas pruebas que sí aparecen en el modo para un jugador.

Técnicamente, Grid 2 está basado en el motor EGO 3.0, una actualización del clásico motor Neon empleado en juegos como Collin McRae Dirt. Esto se traduce en un apartado gráfico de infarto, una creible sensación de velocidad y un sistema de físicas e impactos trabajado hasta la extenuación, muy espectacular aunque algo exagerado y no demasiado bien equilibrado para el jugador. Resulta frustrante ver como algunos choques frontales que supondrían tener un acordeón por vehículo se salden con leves arañazos, mientras que en otras ocasiones el más mínimo roce con una pared suponga un accidente tan grave que pondría los pelos de punta a los publicistas de la DGT. Aun así, es un placer ver como saltan las partes de los vehículos en mil pedazos o como nos estrellamos y el coche se destroza por el impacto.

Por su parte el apartado sonoro tiene luces y sobras. Los FX son contundentes, claros y permiten diferenciar perfectamente un vehículo de otro por el sonido del propio motor. En el otro lado, las melodías, sin ser pobres, no alcanzan el protagonismo que deberían tener en un juego de estas características. Se limitan simplemente a acompañar y tienen muy pocos momentos de brillantez en los que destaquen.



Conclusiones:

Grid 2 es un gran exponente de la evolución positiva que el género lleva experimentando desde hace años. Seas fanático de la simulación precisa o de la conducción desenfadada te gustará.

Alternativas:

Si no os termina de convencer siempre podéis echar mano del inconmensurable Gran turismo 5...

Positivo:

-- Técnicamente sobresaliente
-- Excelente sensación de velocidad
-- Espectacularidad en estado puro

Negativo:

- El apartado sonoro no tiene el protagonismo que debiera
-- Escasez de vehículos y pocas posibilidades de personalización

mauri "imsai8080"

gráficos	89
sonido	81
jugabilidad	87
duración	85
total	85

Una segunda opinión:

Resulta muy divertido y frenético, pero a pesar de una apuesta eminentemente arcade ni siquiera en su nivel de dificultad más bajo resulta un juego accesible para todos los públicos. Os obligará a entrenar muy duro

Marcos Fernández



desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch · **género:** survival/acción · **texto/voces:** cast · **pvp:** 49,95 € · **edad:** +18

Resident Evil Revelations

Survival horror remasterizado

Capcom trae de vuelta a la primera plana el que posiblemente sea uno de sus títulos más conseguidos de los últimos años. El Queen Zenobia zarpa de nuevo, y esta vez en HD

Resident Evil no ha estado exento de polémica. Desde que el cuarto capítulo apostara por un cambio tan radical de mecánica, las nuevas entregas han sido foco de fuertes críticas por el abandono más que evidente del survival horror del que una vez fuera bandera.

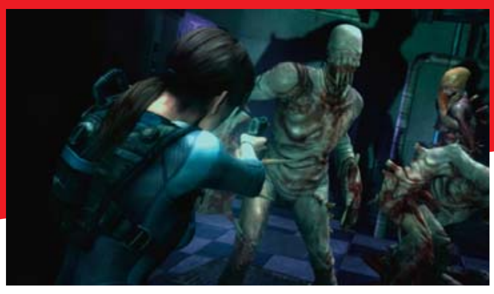
Hace poco más de medio año la sexta entrega numerada evidenció la fuerte divergencia que ahora mismo hay entre las demandas mayoritarias de los consumidores y la dirección que Capcom quiere imprimir a la serie. Y por el medio experimentos un tanto fallidos como Operation Racoon City que hacían uso del nombre, pero en el que cualquier parecido con la serie original es mera coincidencia.

Sin embargo para regocijo de los fans la desarrolladora japonesa se sacó de la chistera Revelations, un spin-off que llegó a Nintendo 3DS y que desde entonces es una pequeña joya dentro del cada vez más prolífico catálogo de la pequeña portátil. Retrocediendo a mitad de camino en la ruta trazada por la acción pura y dura y encontrándose con las trazas de la serie original para ofrecer un producto equilibrado y posiblemente uno de los mejores que han dado a luz en los últimos años.

Desde que esta versión teóricamente remasterizada y mejorada fuera anunciada han sido muchas las esperanzas puestas en ella, con la ilusión de poder ver un juego redondo resultante de pulir los escasos

Vamos a encontrar novedades contadas con respecto al original. El modo campaña es calcado al que ya vimos en Nintendo 3DS





defectos que padecía el original. Lamentablemente, y lo decimos de antemano, la versión que llega a PlayStation 3, Xbox 360 y WiiU es poco más que un lavado de cara al que se le podía haber exprimido mucho más.

Argumentalmente no ha variado ni una pizca. El juego sigue presentándose en un desarrollo capitular de 12 episodios en los que descubriremos la desgracia que asola al Queen Zenobia, un buque que viaja a la deriva por el Mediterráneo. Y lo haremos a través de los ojos de los cuatro protagonistas de este viaje: Jill Valentine, Chris Redfield, y en menor medida Parker y Jessica.

Y es que en Capcom han considerado que no es necesario cambiar ni un ápice el que ellos consideran, y siendo objetivos, así es, el verdadero pilar que sustenta al título: el argumento. Éste se encuentra perfectamente llevado y marca perfectamente los tempos de acción y supervivencia en su dosis justa. Era bueno entonces, y lo sigue siendo ahora.

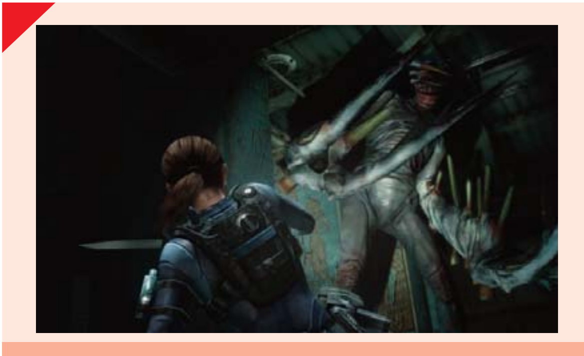
Por el contrario no podemos decir lo mismo a la hora de adentrarnos en el nivel técnico del juego. Si bien se ha intentado hacer un esfuerzo a la hora de acercar Revelations a los 720p que marca la frontera de la Alta Definición, lamentablemente estamos ante un simple reescalado del original.

Si tuviéramos que encontrar un calificativo que lo describiera, el que mejor lo resume es el de aprobado. Si bien los modelados y las animaciones en los escasos nueve centímetros cuadrados de la portátil de Nintendo son más que suficientes, y de hecho los podríamos catalogar como sobresalientes, a la hora de dar el salto a una pantalla de televisión muestra sus carencias de forma evidente. Aunque se ha trabajado, mínimamente, eso sí, en texturización e iluminación, no logran disimular su origen. Resulta muy sintomático el cómo está tratada el agua, dando una imagen de pobreza que acaba empañando la imagen general del juego.

Un punto a su favor

Jill Valentine y Chris Redfield no son precisamente novatos a la hora de enfrentarse a las hordas de zombis. De hecho, y con permiso de Ada Wong y Leon Kennedy, son el dúo más reconocible de la franquicia.

La primera vez que los vimos fue precisamente con el título original. Miembros del equipo Alpha S.T.A.R.S , juntos recorrieron los mil y un rincones de la mansión de Umbrella intentando desenmascarar lo que se escondía tras la tragedia que asoló Racoon City. Aquellos hechos acabaron por marcar el reto de su existencia.



El Queen Zenobia es un viaje en barco a nuestras más temidas pesadillas. Resident Evil vuelve a la senda del survival horror



El apartado sonoro sí que resulta mejor parado. El doblaje al castellano, salvo los fallos que estaban presentes en el lanzamiento de 3DS como los errores menores en la sincronización labial, sí que hace gala de un trabajo realmente notable en su conjunto. El juego, como ya ocurriera entonces y que de un tiempo a esta parte ha sido norma de Capcom, llega perfectamente localizado a nuestro idioma.

Donde no podemos ser tan benévolos es en el intento de adaptar la mecánica de un juego con un carácter tan marcadamente portátil a las exigencias del juego en sobremesa. En 3DS las partidas suelen ser cortas, aprovechando traslados o ratos muertos. Sin embargo las sesiones en el sofá tienen un carácter mucho más largo y exigente. Es por ello que no se entiende la decisión de mantener el continuo autoguardado, que facilita en demasía el avance. Moriremos, sí, pero el riesgo que asumimos siempre es minúsculo, por lo que tan solo a fuerza de intentos casi siempre alcanzaremos el siguiente checkpoint.

Al menos en la lista de aciertos sí que podemos incluir el hecho de que ahora resulta mucho más satisfactorio jugar. El control con el pad es notablemente más eficaz que con los joysticks de 3DS, incluso con el Circle Pad. En ese sentido solo podemos agradecer el salto.

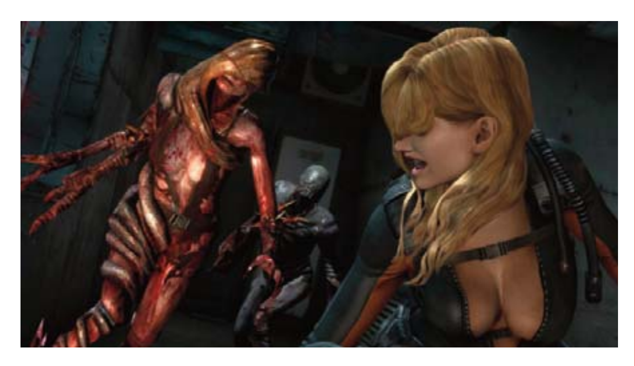
Tenemos que alejarnos irremediablemente de su modo campaña para poder encontrar casi todo el contenido extra que encierra. Ya que ha sido tan exagerado el grado de conservadurismo en todo el juego que ni siquiera se ha añadido un modo de dificultad extra. No descubriremos las novedades del mismo hasta que no nos adentremos en el Modo Asalto. Y aun aquí, las mismas no brillan por su cantidad.

Rachel y Hunk debutan en este modo cooperativo como

¿Y qué pasa con Resident Evil 7?

De momento Capcom no ha dado más detalles del asunto. Durante los días previos a la llegada del E3 se rumoreó sobre su desarrollo y que sería en la feria angelina cuando lo veríamos por primera vez. Incluso se filtró un supuesto poster promocional del mismo.

Sin embargo de momento todo lo que ha trascendido del mismo son meras rumorologías. Se desconoce por completo cuál será la temática, quiénes sus protagonistas o dónde transcurrirá la entrega. Lo único que podemos tomar como cierto es que parece que será un título de próxima generación y que no lo veríamos por las tiendas antes de 2015. Para entonces queda mucho margen para la rumorología.

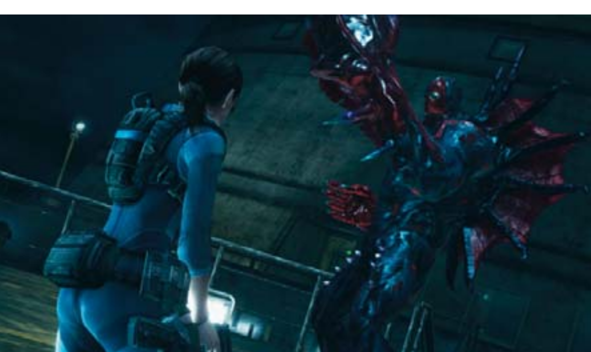


personajes jugables. Realmente no aportan nada más que dos caras nuevas, ya que la jugabilidad no se ve afectada según sea el personaje que elijamos. Eso sí, resulta reprochable la decisión de no permitir a dos jugadores jugar desde la misma máquina en pantalla dividida, limitándolo a compartir partida únicamente a través de Internet.

La segunda es la inclusión del nivel de dificultad Inferno en esta modalidad. Eso sí, ya adelantamos que solo es apta para aquellos con mucha paciencia dada la extrema dureza del mismo y lo sumamente caros que se pagan los errores aquí.

En definitiva, y aunque suene a manido, Capcom ha perdido una grandísima oportunidad de brindar a los jugadores una versión brillante de un juego sobresaliente. Podía haber dado mucho más de sí, y que sin llegar a ser ni mucho menos un mal juego, se ve a leguas que el esfuerzo invertido no ha sido el suficiente. Y si lo ha habido, el trabajo no ha dado el resultado esperado. Se ha optado por el camino sencillo con el hándicap de que no jugamos de la misma manera en una portátil que en sobremesa.

Había que hacer realmente mal las cosas para acabar estropeando esta pequeña obra de arte, pero los riesgos que han querido asumir han sido minúsculos. Recomendable para aquellos que no lo jugaron en su momento. Para los que ya pasaron las 12 horas de peaje a bordo de este crucero del infierno en su versión para 3DS, prescindible.



Conclusiones:

Sigue siendo el gran juego que nos enamoró por primera vez. Pero el salto a la sobremesa ha sido demasiado conservador. Evidencia sus carencias y aunque mantiene sus virtudes casi intactas, no puede quedar todo en un simple reescalado.

Alternativas:

Es el mejor Resident Evil de los últimos años. Puedes probar con RE5 y RE6, pero están más enfocados a la acción y al cooperativo.

Positivo:

- *Mantiene la esencia del original*
- *Volver a las raíces del survival*

Negativo:

- *Muy pocas novedades*
- *El trabajo técnico es mejorable*

gonzalo mauleón

gráficos	60
sonido	75
jugabilidad	80
duración	80
total	**80**

Una segunda opinión:

Si eres capaz de dejar pasar por alto su apartado gráfico, vas a disfrutar de una experiencia inmersiva como pocas. Historia bien llevada y las dosis justas de acción desenfrenada para no romper el clima de ser un juego que intenta posicionarse como survival. Si no lo probaste en su momento, ahora es una buena oportunidad para hacerlo.

José Barberán





desarrolla: insomniac · **distribuidor:** EA · **género:** shooter · **texto/voces:** cast/ING · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +18

FUSE

Coberturas y disparos de la mano de Insomniac

El nuevo proyecto de Insomniac ya está en la calle. Fuse es una recopliación de muchas buenas ideas pero, lamentablemente, mal ordenadas. En él encontramos retazos de Gears of War, Left 4 Dead y mucho más



FUSE no es para nada un mal título, o tal vez sí. Las partes que ofrece al jugador son buenas entendidas por separado, pero cuando se juntan, ninguna acaba de funcionar con la otra. El juego de Insomniac ofrece acción en tercera persona basada en disparos y coberturas. Sobre ella asienta la posibilidad de levelear a nuestros jugadores al más puro estilo Borderlands, buscando una diferenciación entre sus protagonistas, además, por las armas que portan. Los personajes a controlar son cuatro y, en este sentido, ofrece interesantes ideas como la de poder intercambiar entre el control de los mismos durante la partida y la siempre agradable posibilidad del cooperativo a cuatro. Con esto sobre la mesa ¿qué es lo que ha podido salir mal? Lo dicho mezclar dos buenas ideas no siempre da un buen resultado.

Hay juegos como el ya mencionado Borderlands que son capaces de mezclar géneros y, además, aportar su propia personalidad. Ese pegamento má-

No hay juego de tiros sin una atractiva y rebelde muchacha pelirroja. No es el único tópico en FUSE

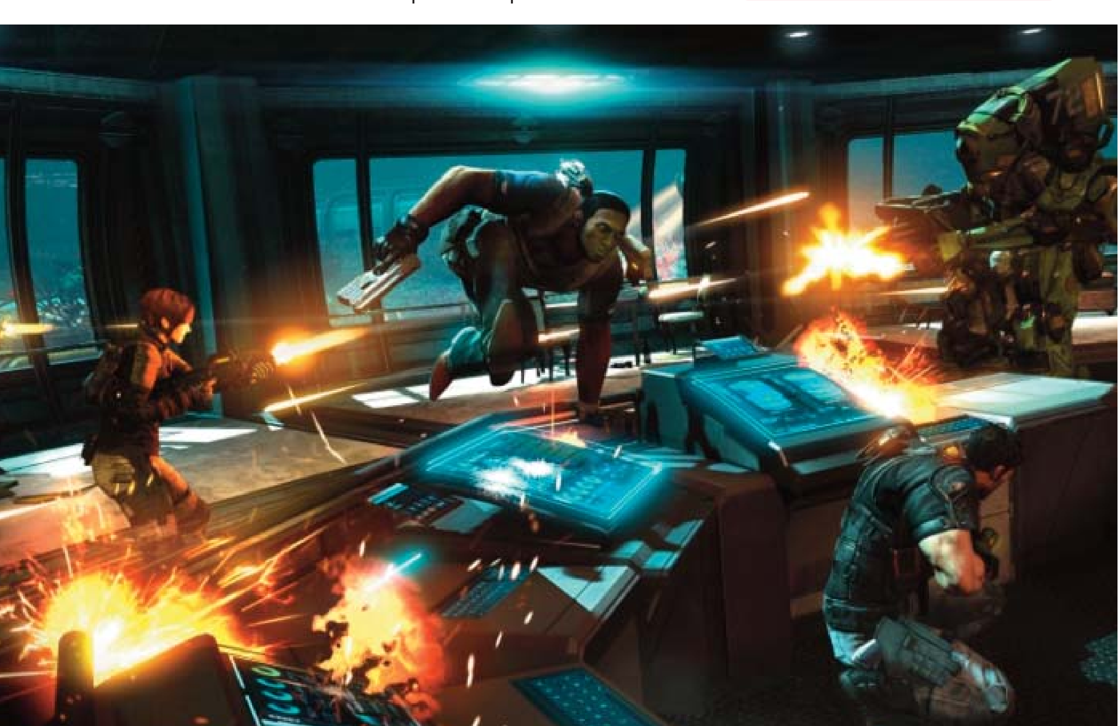
gico que lo une todo y, además, le ofrece al juego su necesaria personalidad. Aquí es donde falla FUSE. Pese a contar con las herramientas adecuadas para funcionar, ofrece un control sin chispa, un cruce entre Mass Effect 3 y Gears of War que acentúa los problemas de ambos títulos en lugar de pretender corregirlos. No ayuda un diseño de escenarios genéricos y poco inspirados, en el que a veces nos da la sensación de que se estiran más de la cuenta. De Gears of War se rescata la posibilidad de revivir a un soldado caído, pero lo que en el juego de Cliffy funciona, aquí transmite una mal conseguida sensación de inmortalidad. Al haber apostado por recorridos con coberturas tan pesados, habría estado bien endurecer el camino en lugar de facilitarlo, pero no es así.

La trama también es sosa, con tecnologías extraterrestres de por medio, organización maligna y enemigos que parecen sacados de cualquier otro juego. Los personajes a controlar son meros estereotipos, y no demasiado inteligentes. Al inicio del juego a cada protagonista se le entrega un arma concreta que cuenta con habilidades especiales. La más característica es una que genera un escudo de fuerza para parapetar al resto de la unidad, el que sería el "tanque" si estuviésemos hablando de un juego de rol. Si se propone la existencia de este personaje con esta característica, su comportamiento debería estar más trabajado, ya que no consigue acompañarte en tus incursiones. Esto mismo se extiende al resto de los NPC´s.. Por ello se recomienda jugar siempre en cooperativo para no acabar

El arte de copiar

Copiar los ingredientes que han funcionado en otros títulos es un buen planteamiento de partida para hacer un buen videojuego. Lo que hay que tener muy claro es lo que quieres copiar y cómo vas a tranformarlo en un título único. Lamentablemente, Fuse no ha sabido hacer esto último. El juego de Insomniac es divertido, a ratos, y es capaz de ofrecer buenos momentos, pero el cúmulo de momentos clónicos y jugabilidades heredadas no viene acompañado de nada propio o único.

El arte de copiar no requiere únicamente elegir lo que nos ha gustado de otros juegos y reunirlo, Tiene que ser el punto de partida para componer un mosaico excepcional.



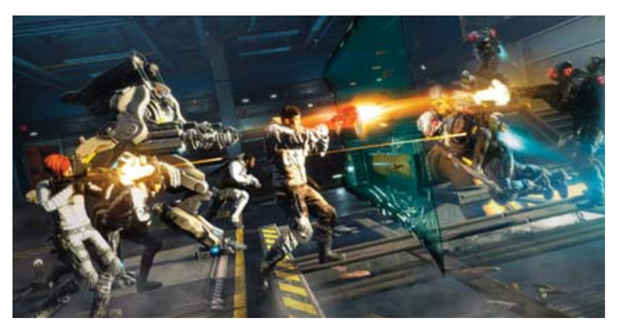
gritándole a la pantalla. Esta carencia de IA se nota cuando caes. Al matarte, correrán como suicidas a rescatarte, en lugar de adelantarse el del escudo mientras otros atacan a los enemigos por otro flanco.

Tanto la narrativa como dirección sonora no acaba de funcionar. La historia es lineal, buscando nuestro interés sin conseguirlo y combinando un modo de contarnos la acción a caballo entre un Dead Space y un Time Crisis. A veces Fuse pausa su ritmo para ofrecernos escenas de tensión, en la que se asesinan civíles, nos persiguen, un tipo nos habla desesperado a través de un cristal irrompible; y de pronto la acción se desboca apareciendo enemigos de todas partes. Aunque la IA no es nada del otro mundo, sí es cierto que hay una cosa que es de aplaudir: saben flanquear y se agradece que lo hagan.

Las opciones online no aportan demasiada ayuda para le-









vantar este título, con un insípido modo horda. sin apenas niveles ni opciones En lo que sí gana enteros es en el cooperativo. Las cosas como son, jugando en equipo todo funciona mejor. En este caso, si consigues reunir un grupo de tres amigos, te divertirás viviendo la campaña. Ésta dura unas nueve horas, pero el aburrido diseño de escenarios, que hace que cada tramo se eternice, sólo consigue hacerse divertida con cerveza y colegas. Además, como mencioné más arriba, que los protagonistas sean jugados por personas, corrige mucho los problemas de cooperación cuando estos son llevados por la máquina.

Es una lástima que el juego no haya sabido centrarse en lo que verdaderamente quiere, porque tiene algún detalle que te hace pensar que el título sí va a ser puntero como el planteamiento de enemigos que te persiguen cuan Némesis de Resident Evil 3. Rápidamente, esta sensación se deshace; como dije, no porque haga nada mal, sino porque no es capaz de darle cohesión a las partes, con lo que sentiremos que nos estamos comiendo un bocata del mejor jamón untado con la mejor nocilla. Raro y desubicado.

Una pequeña decepción viniendo de quien firmó un excelente Resistance 3, una compañía que merecía mejor suerte en su salto a la multiplataformidad y que, sin ninguna duda, saben hacerlo muchísimo mejor. Acércate a FUSE si lo que buscas es un título para jugar con tus amigos a disparar a mechas y soldados con armas locas, sólo si buscas un Gears of War descafeinado .

Conclusiones:

Tras las buenas sensaciones de Resistante 3 me esperaba algo más de este FUSE, un TPS genérico que no consigue destacar. Copia de forma descarada las virtudes de los grandes del género pero sin llegar a su brillantez quedando un producto soso y anodino.

Alternativas:

Los títulos en los que se inspira: Gear of Wars, Borderlands o Mass Effect 3 son mucho mejores que éste

Positivo:

- Cooperativo a cuatro
- Puede llegar a entretener

Negativo:

- Su ritmo deja mucho que desear
- Su diseño de niveles

adrán suárez

gráficos	60
sonido	55
jugabilidad	55
duración	60
total	60

Una segunda opinión:

Cuando fue anunciado copó incluso portadas. Pero según se ha ido acercando su lanzamiento poco a poco a ha ido perdiendo protagonismo. Había un gran nombre detrás, pero el resultado ha sido poco destacable.

Gonzalo Mauleón





desarrolla: rebellion · **distribuidor:** 505 games · **género:** shooter· **texto/voces:** cast · **pvp:** 59,90 € · **edad:** +16

Sniper Elite V2

De vuelta al Tercer Reich

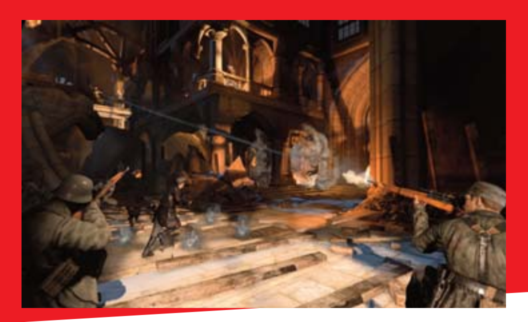
El destino del mundo depende de tí. Una bala y un objetivo. Una posición elevada. Aguantas la respiración. Y el tiempo que tardas en ejecutar el simple gesto de pulsar el gatillo marcará el resto de la historia



El tema de la Segunda Guerra Mundial ha sido tan recurrente en todas las disciplinas audiovisuales y desde tantísimos puntos de vista, que ya no resulta extraña a nuestros ojos. Tantas han sido las vueltas que se le ha dado al mismo concepto que incluso hemos visto al bando aliado perder contra una horda alienígena.

Sin embargo esta visión distópica no suele ser la habitual y normalmente se apuesta por entregas que a su manera intentan recrear ciertos capítulos históricos en los que de alguna forma nos convertimos en los absolutos protagonistas. El desembarco de Normandía o las batallas en el frente ruso, así como los asedios a París y Londres suelen ser de forma recurrente los escenarios a los que más nos hemos enfrentado, sobre todo después del despegue de los FPS como el género predominante en el mundo de

Sniper Elite V2 es un shooter un tanto atípico. Huye de tiroteos en campo abierto y nos pone en el rol de un francotirador





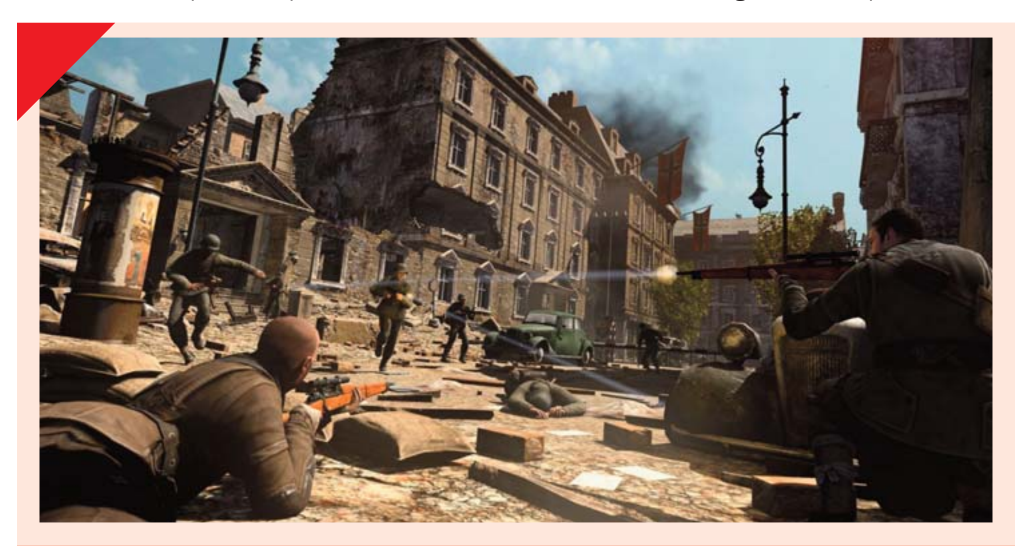
los videojuegos.

Con esta introducción queremos poner de sobre aviso al lector. Sniper Elite V2 no es ni nuevo ni revolucionario. Sigue los patrones clásicos de un juego aceptable que sigue al dedillo el a, b y c de los juegos que se desenvuelven en esta época. Accesible y espectacular por momentos, pero que llega a WiiU con retraso, y encima presentándose como un título recortado.

La máquina de Nintendo sigue teniendo un talón de Aquiles difícil de solventar en materia de juegos multiplataforma. No son muchos los que salen para ella. Buena prueba de ello lo tenemos en un simple vistazo global a su escuálido catálogo en ese sentido. Pero es que los que llegan, aparte de hacerlo muy tarde, apenas incluyen novedades sustanciales. Sin embargo el juego de Rebellion sí que es capaz de innovar en el sentido de llegar 12 meses tarde y con menos opciones y modos de juego con los que lo hiciera tanto en PlayStation 3, como en Xbox 360 o PC.

Para quien no esté familiarizado con la serie, y más en concreto con V2, decir que como su nombre indica, asumimos el rol de un francotirador de élite. Un ejército de un solo hombre que a través de pequeños encargos y objetivos iremos forjando el destino del conflicto. Pero limitarlo a alcanzar una posición y ejecutar al enemigo sería limitar en exceso la experiencia. Además estos encargos toman cuerpo siempre en escenarios cerrados y no precisamente amplios. Por lo que siempre será necesario gestionar una pequeña estrategia tanto para alcanzar la ubicación de la misión, como para asegurarnos una huida eficaz.

Esta faceta del juego es posible gracias a la aparición de va-



Aunque la captura os haga creer lo contrario, rara vez nos veremos inmersos a pie de calle en un fuego cruzado. Casi siempre seremos dirigidos hacia una posición ventajosa desde la cual ejecutaremos a nuestro objetivo









rias armas secundarias, de forma mayoritaria pistolas y ocasional, rifles de asalto, combinados con un elenco de bombas lapa, trampa y la posibilidad de poder lanzar piedras con las que despistar al enemigo.

Si nos adentramos en su apartado técnico no podemos decir que este resulte espectacular. A pesar de las palabras de la desarrolladora que aseguraba que esta versión iba a ser la mejor resuelta en ese sentido, y aunque hay diferencias respecto al juego del año pasado, el acabado general es inferior a la media de los títulos que han aparecido recientemente en la máquina. El motor gráfico se muestra sólido, pero a costa de presentar unas animaciones bastante robóticas, unos entornos demasiado genéricos, un número bastante escaso de enemigos en pantalla y un trabajo más que modesto en texturización, luces y efectos de partículas fruto de las explosiones. Para una máquina que estrena la nueva generación y que ya hemos visto parte de lo que puede ofrecer a poco que se decida exprimirla, resulta un conjunto que simplemente aprueba.

Algo mejor parada resulta su mecánica. Si bien es cierto que pocas veces nos veremos en una situación comprometida dada la excesiva ventaja que ofrece el uso del rifle francotirador, resulta sumamente placentero impartir justicia divina con él. Además esa sensación se ve amplificada gracias a la kill camera, un efecto visual a modo de efecto Matrix que sigue la trayectoria de la bala desde el mismo momento que disparamos hasta que impacta en un objetivo descarnado en el que vemos los órganos y los elemen-



tos óseos y el destrozo que infringe nuestro proyectil en él. Además cuanto más complicado sea el disparo, mayor será la puntuación que obtengamos, lo que favorece al efecto pique en pos de conseguir los puntajes más elevados.

Como nota negativa debemos indicar que la IA no está para nada depurada. Podemos eliminar una cantidad importante de enemigos antes de ser detectados, y una vez ubiquen nuestra posición casi nunca nos veremos flanqueados y tampoco ellos mismos hacen gala de una excesiva habilidad a la hora de buscar cobertura, por lo que el fuego cruzado se limita a ir tranquilamente eliminando una a una las diversas amenazas que atentan contran nuestra salud.

Para acabar con este repaso, y contrariamente con lo que ocurre con las reediciones, debemos hablar de lo que no ha sido incluido en esta entrega para WiiU. Sniper Elite V2 ha prescindido de todo componente multijugador y del modo cooperativo. Seguimos sin encontrar una apuesta decidida por la vertiente online dentro de la máquina de Nintendo sea quien sea el responsable que manufacture el producto. Y esto es algo que a la larga inevitablemente va a acabar jugando en su contra al venir ya limitada de serie porque la experiencia "completa" solo puede ser disfrutada por un único jugador debido a la particularidad de su control.

Sea como fuere, y a pesar de presentar punto por punto más grises que claros, el conjunto general de Sniper Elite V2 resulta aceptable, pero mejorable. No era un triple AAA en su lanzamiento primigenio, y tampoco podíamos pedirle peras al olmo con este reestreno.



Conclusiones:

El planteamiento y el argumento resultan interesantes, a pesar de que la novedad se pierde demasiado rápido. No se entiende la decisión de prescindir de opciones qu sí estaban presentes en otras versiones del juego.

Alternativas:

WiiU está aún en pañales. Entre su escuálido catálogo no vamos a encontrar ninguna alternativa a este título. La tercera parte de momento está confirmada para ella.

Positivo:

- *Juego táctico y pausado*
- *La espectacularidad de los tiros*

Negativo:

- *Llega recortado*
- *Tan solo tiene el modo campaña*

gonzalo mauleón

gráficos	75
sonido	75
jugabilidad	75
duración	70
total	72

Una segunda opinión:

Es bastante significativo que los multiplataformas que están llegando a WiiU ninguno aporta nada nuevo. Tarde, y con menos posibilidades que sus versiones para otras consolas. Y Sniper Elite V2 no es ninguna excepción. Te puede alegrar dos tardes de verano, pero no es un título que justifique ni de lejos el viaje a la tienda a por él.

Ismael Ordás





desarrolla: techland · **distribuidor:** ubisoft · **género:** fps · **texto/voces:** castellano · **pvp:** 29,95 € · **edad:** +18

Call of Juarez Gunslinger

Un capítulo más en este enrevesado *western*

La conquista del Salvaje Oeste es una época histórica que ha sido narrada de mil maneras distintas. Mitad leyenda y mitad realidad, es un caldo de cultivo perfecto sobre el que construir historias

Una época que Hollywood ayudo a idealizar, quedando en el imaginario popular la imagen del héroe solitario batiéndose en duelo contra el villano de turno. Sin duda, una de las épocas más explotadas en literatura, comic y cine.

No obstante, en el terreno de los videojuegos no ha sido tan aprovechada. Cuando quizás sería uno de los medios que mejor se adaptaría a este tipo de historias. ¿Quién no ha querido emular Clint Eastwood al menos una vez en su vida?

Call of Juarez: Gunslinger nos ofrece esa posibilidad, ser el héroe de una película del Oeste, con sus duelos al amanecer, momentos de tensión, grandes villanos, diálogos memorables y salvajes tiroteos. Después del tropiezo que supuso Call of Juarez: The Cartel, la saga vuelve a su ambientación original, el viejo Oeste.

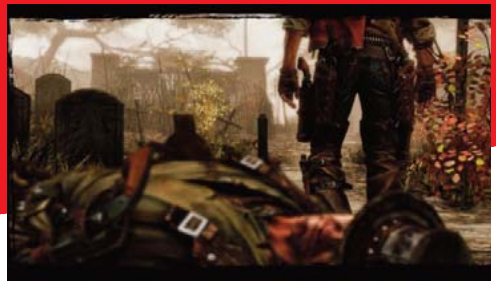
Y lo hace con una narrativa muy original e ingeniosa. La historia nos sitúa en 1910, un misterioso hombre entra en un Saloon y pide un trago. Rápidamente, un joven que estaba allí lo reconoce como Silas Greave, el legendario cazarecompensas.

Silas es toda una leyenda, ha estado al lado de figuras míticas como fueron Pat Garrett, Jesse James o Billy el Niño. El joven pide que cuente todas las aventuras que vivió Silas en su juventud, Éste acepta y empieza explicar su historia. Estos flashbacks será lo que vivamos como jugador, en forma de capítulos.

Lo mejor de todo es que esta

Call of Juarez Gunslinger nos ofrece la posibilidad de convertirnos en un héroe en esta indómita tierra. Y lo hacemos bajo los relatos de su protagonista





premisa argumental, que un principio puede parecer una mera excusa, está muy bien implementada en la jugablidad. Silas ira narrando lo que recuerda mientras lo hacemos, siendo a la vez protagonista y narrador.

Esto dará a situaciones muy divertidas, pues a menudo Silas no explicara la historia de manera muy exacta. Como es de esperar, los oyentes mostraran su incredulidad al escuchar algunos pasajes y se quejaran.

Así que Silas volverá a explicar la historia de manera más realista o cambiando algunos detalles, haciendo que la acción sea rebobinada y volvamos jugar ese pasaje con algún que otro elemento cambiado.

También veremos como el escenario va cambiando en tiempo real según Silas vaya explicando la historia, apareciendo nuevos caminos, nuevas coberturas o elementos que antes no existían.

Este estilo de narración dota al juego de mucha variedad, pues en cualquier momento el escenario puede cambiar. Call of Juarez: Gunslinger es muy variado en escenarios, pasaremos por todos los tópicos del Oeste, desde trenes en marcha, minas abandonas, pueblos fantasmas o las clásicas cantinas. Además como cada capítulo es un pasaje de la vida de Silas, la variedad de escenarios queda totalmente cohesionada.

La forma de narrar los hechos no es la única novedad el titulo. Conforme vayamos matando enemigos, se nos darán unos puntos. Según sea más espectacular o menos, nos dará una cantidad de puntos, por ejemplo volarle la cabeza a un enemigo dará mas puntos. Una vez tengamos puntos suficientes, subiremos de nivel.

Al hacerlo podemos desbloquear una nueva habilidad que se dividen en tres ramas, Pistolero, Ranger y Trampero. Cada una corresponde a un estereotipo de pistolero, el rápido, el francotirador y el de la fuerza bruta. En todo momento podemos ir alternando las tres ramas, pero si nos centramos en una desbloquearemos dos armas especiales por cada rama.

La cuarta entrega

Call of Juarez comenzó su andadura en 2006. Su lanzamiento fue bastante seguido debido a que en principio iba a ser uno de los encargados en estrenar DirectX 10 en PC. Al año siguiente debutaría en Xbox 360, sorprendiendo por su juego de luces y la vegetación.

Ya en 2009 llegaría la primera entrega completamente multiplataforma, con la precuela que llevaría la coletilla de Bound in Blood.

En 2011 hubo un extraño invento trasladando la historia al presente con Call of Juarez The Cartel. Pero no llegó a funcionar.



Volveremos a repetir ciertos pasajes en un intento de ajustarse a la realidad. En estas nuevas pasadas los elementos cambian



No obstante, aunque el juego es fresco y original en esos aspectos, el resto es un shooter de lo más clásico. Los escenarios están muy bien diseñados y construidos pero son muy lineales.

El juego se resume básicamente en atravesar la pantalla del punto A al punto B, matando a todos los enemigos que nos encontremos para finalmente llegar al enemigo final, que siempre será una figura legendaria del Oeste como Pat Garrett, Jesse James o Sundance Kid y enfrentarnos a él, ya sea directamente o en forma de duelo. No hay objetivos secundarios ni elementos de exploración.

Pese a que esto pueda parecer un fallo, permite al jugador concentrarse en lo que verdad importa, la acción y los tiroteos salvajes. El juego no da ni un minuto de respiro ni de aburrimiento, se centra en ser divertido y lo consigue.

Call of Juarez: Gunslinger está lleno de momentos emocionantes, rápidamente pasaremos de estar en una emboscada a estar asaltando un tren o intentando escapar de la cárcel. El juego es muy variado y pocas veces nos encontraremos con dos situaciones idénticas.

Aunque lo más emocionante de todo serán los duelos, Techland ha conseguido transmitir toda la tensión que veíamos en los duelos de las películas al videojuego. El sistema de duelos es sencillo pero cumple a la perfección.

Con un gatillo moveremos la mano de nuestro revolver, subiendo nuestro indicador de velocidad, con el otro apuntaremos al rival subiendo el porcentaje de acierto. Una vez tengamos todo listo, solo deberemos esperar a que nuestro rival desenfunde y disparar antes que él. También podemos disparar antes, pero entonces nos contara como una muerte deshonrosa.

Aparte del modo historia tendremos otros dos modos de juegos más. El modo arcade, donde

Una historia forjada a sangre

La conquista del Oeste está llena de traiciones, engaños, muerte e incluso algunos señalan sin tapujos que lo que allí ocurrió fue simplemente un genocidio consentido.

Una tierra salvaje que no conocía ley más allá de la crueldad que marcaba el olor a pólvora.

Se estima que en esta guerra latente entre colonos e indígenas 45.000 de estos últimos fueron asesinados y 19.000 muertes corresponden a los primeros.

Esta oscura etapa llegó a su fin en 1890 con el ataque sobre el asentamiento Wounded Knee Creek en Dakota del Sur. Sin embargo la calma y la civilización aun tardaría varias décadas en llegar a estas tierras.



básicamente tendremos que eliminar enemigos, consiguiendo el máximo de puntos posibles y el modo duelo, donde tendremos cinco vidas para superar 15 duelos seguidos.

Estos modos no son tan completos como el modo historia, pero se agradece la inclusión de estos modos que ayudan a ampliar la experiencia de juego, ya que el juego es algo corto, haciendo el título más rejugable.

El resto del juego simplemente cumple sin destacar en nada. El control es suave y preciso, en pocos minutos nos haremos con él y estaremos disparando contra nuestros enemigos como el más temido forajido.

En cuanto el apartado gráfico, exceptuando algún fallo grafico menor, cumple ampliamente su cometido. No sobresale en este aspecto pero tampoco desmerece. Los escenarios están bien diseñados y los enemigos son muy variados, dentro de las posibilidades que ofrece la ambientación.

Las música también cumple su cometido y poco, mas. El juego nos presenta los típicos compases que recuerdan a la música de Ennio Morricone, sin llegar a la genialidad de este.

Call of Juarez: Gunslinger es sincero en su planteamiento, no es un triple AAA ni lo pretende, Techland consciente de que no podía competir en esa liga, ha dejado a un lado los detalles más superfluos y se han centrado en crear un titulo que divierta al jugador y le ofrezca toda la emoción del salvaje Oeste al jugador. Puede que este juego no ofrezca ni los mejores gráficos ni la mejor música, pero divierte.



Conclusiones:

Un gran juego que ningún amante del Salvaje Oeste debería perderse. No destaca en ningún aspecto técnico pero es muy divertido. No es un triple AAA pero cumple.

Alternativas:

Si queremos más aventuras en el lejano Oeste, si nuda recomendaría las dos primeras entregas de Call of Juarez. Si deseamos algo más grande y variado, Red Dead Redemption.

Positivo:

-Transmite toda la emoción del salvaje Oeste
-Juego muy barato de salida

Negativo:

- IA algo simple
- Apenas llega a 6 horas

carlos climent

gráficos	75
sonido	77
jugabilidad	85
duración	70
total	80

Una segunda opinión:

A pesar de su escasa duración, logra entretener. Además llega a precio muy reducido y es algo a agradecer. Siempre ha sido una serie menor incluso dentro de la propia Ubisoft, y eso es algo evidente en todos los aspectos. Pero a fin de cuentas lo que importa es la diversión, y éste la ofrece incluso de forma más directa que otras obras de mayor presupuesto.

José Barberán



desarrolla: monster games · **distribuye:** nintendo · **género:** plataformas · **texto:** cast · **pvp:** 39,90 € · **edad:** +3

DK Country Returns 3D

Un juego que hará que te subas por las lianas

Donkey llevaba mucho tiempo sin protagonizar un juego de plataformas para una portátil, y regresa con una versión de su éxito para Wii. Si 3DS es una jungla de plataformas en dos dimensiones, Donkey Kong es el rey



Los plataformas también vienen del mono. Concretamente, de aquel Donkey Kong de 1981, aunque un tal Mario (o Jumpman) se acabó llevando todo el reconocimiento, y el simio lanzabarriles tuvo que esperar hasta 1994 para conseguir un papel protagonista, un universo propio y una corbata. Donkey Kong para Game Boy y Donkey Kong Country para Super Nintendo le dieron una vida extra al personaje, que acabó convirtiéndose en uno de los más queridos héroes nintenderos. Pero tras el 'Raregate' que llevó a los de Twycross a Microsoft, la tropa Kong quedó relegada a apariciones en los juegos deportivos de Mario o experimentos (pero de calidad) como Donkey Konga, King of Swing o Jungle Beat.

Por eso, cuando en 2010 Retro Studios despertó a Donkey de la siesta en Donkey Kong Country Returns, los amantes de los plataformas nos aporreamos el pecho con fuerza. Returns fue todo un homenaje a la saga original de la mejor manera que podría serlo: un gran juego.

Es una conversión muy fiel al original de Wii, aunque la tasa de frames por segundo pasa de 60 a 30

Y Donkey Kong Country Returns 3D es una conversión que llega a 3DS apenas dos años después con algunas limitaciones técnicas compensadas con otras novedades interesantes pero sobre todo el atractivo de poder jugar en una portátil a uno de los títulos más potentes de la anterior consola de sobremesa de Nintendo.

Por lo tanto nos encontramos con un juego de plataformas al estilo DK: más bruto, frenético (y difícil) que un Mario. Y tendremos que superar 80 niveles (8 más que en el original) brincando por los variopintos parajes naturales de la Isla Kong ayudándonos de lianas y enredaderas, acabando con los enemigos aplastándolos o a barrilazos, sobreviviendo a frenéticos viajes en vagoneta o barril cohete y, sobre todo, recogiendo todos los plátanos que haya por el camino.

Retro Studios no se ha encargado de esta adaptación (están, de hecho, ocupados creando la secuela para Wii U), por lo que el trabajo ha recaído en Monster Games, responsables de títulos como Excite Truck o Pilotwings Resort. El resultado ha sido satisfactorio, aunque el paso a 3DS ha conllevado inevitablemente algunos cambios que llamarán la atención especialmente a quienes hayan jugado ya al original de Wii.

La tasa de imágenes por segundo ha caído a la mitad, pasando de 60 a 30. El juego es perfectamente jugable y lo cierto es que apenas hay caídas de fluidez por debajo de esa cifra, pero el que venga de la otra versión lo notará. A cambio, el juego se beneficia del efecto 3D característico de la consola, que tiene ocasión de lucirse teniendo en cuenta que muchos de los niveles juegan

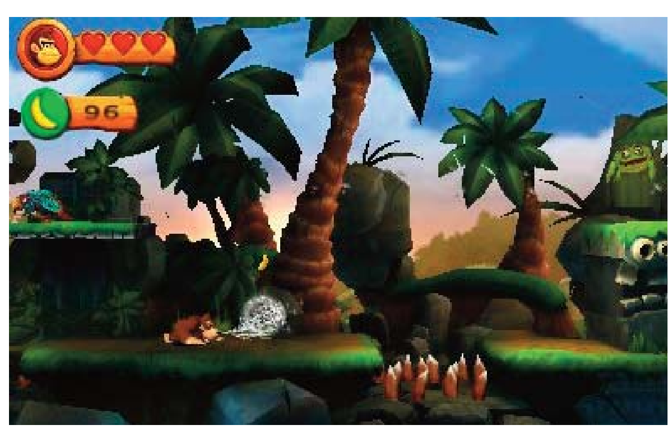
Modo multi...consola

El modo para dos jugadores que permitía jugar en cooperativo a toda la aventura de manera simultánea era uno de los principales atractivos del retorno de Donkey en Wii, y se mantiene en esta versión. Es la única forma de manejar directamente a Diddy Kong en el juego, pero esta vez, como es lógico, no puede hacerse en la misma consola: hacen falta dos 3DS y dos juegos (en cartucho o digital) para poder disfrutarlo.

Sigue funcionando bien y podemos hacer que Diddy se suba a la espalda de Donkey en cualquier momento para que ambos personajes avancen a la vez o que DK se beneficie de la mochila propulsora como en el modo individual.







con varios planos de profundidad: enemigos que nos atacan desde el fondo, barriles cañón que nos propulsan hacia el fondo del escenario para seguir jugando desde ahí… aunque en esos momentos el personaje se ve más pequeño de lo que debería dado el menor tamaño de la pantalla. Por lo demás, los tiempos de carga se han alargado un poco y se han simplificado algunas texturas y eliminado algunas animaciones simpáticas pero anecdóticas al fin y al cabo, como las que realizaban los personajes cuando no tocamos ningún botón, pero lo cierto es que técnicamente el juego es sorprendentemente fiel al original de Wii, lo que automáticamente lo convierte en uno de los títulos más potentes gráficamente de la consola. La banda sonora también se mantiene, en su mayoría a base de remezclas de temas del primer Country.

La otra gran diferencia que nos llamará la atención es el





control. No hay que agitar el mando para rodar o aporrear el suelo: en 3DS estas acciones se realizan pulsando un botón. Es más fiable y similar a la sensación de control de los Country de SNES, por lo que esta versión sale ganando en ese aspecto. Sin embargo, el botón deslizante de la consola es menos robusto y tiene menos recorrido que el stick de Wii, por lo que la sensación de precisión en el manejo de Donkey disminuye en cierto modo.

Existe la posibilidad de jugar con la cruceta, pero en ese caso, y sin explicación, las acciones de rodar y agarrar pasan a los gatillos L y R sin posibilidad de asignar esas acciones a los botones frontales. Poder manejar al simio con la cruceta y rodar con los botones principales hubiera permitido experimentar una sensación aún más fiel a la trilogía Country, aunque todo es acostumbrarse. Respecto al uso de la pantalla táctil, es ínfimo: apenas muestra un recuento de los ítems coleccionables.

Saliendo de lo estrictamente técnico, la principal novedad son los 8 niveles extra que Monster Games ha diseñado para esta versión: reciclan escenarios de mundos anteriores, pero aportan ideas nuevas y elementos creados para la ocasión. No defraudan. Además, se incluye un “modo nuevo” más sencillo, con un corazón de vida más para los personajes y más objetos de ayuda en la tienda de Cranky. El que quiera retos, siempre puede seleccionar el “modo original”, con la misma (y exigente) dificultad de la versión de Wii. Y también están los modos contrarreloj y espejo, por lo que estamos ante un plataformas largo, retante y lleno de “kongtenido”.

Conclusiones:

Es un juego de plataformas ideal para los amantes del género, con un diseño de niveles muy inspirado y siempre desafiante. Técnicamente mantiene el tipo e incorpora niveles y modos extra, por lo que es tanto o más recomendable que en Wii.

Alternativas:

Nintendo 3DS cuenta con grandes títulos de plataformas en su catálogo: Super Mario 3D Land y en menor medida New Super Mario Bros. 2 son buenas opciones, aunque mucho más sencillos que DK.

Positivo:

- El variadísimo diseño de niveles
- Largo, retante y con muchos extras

Negativo:

- La pérdida de nitidez y FPS

nacho bartolomé

gráficos	88
sonido	78
jugabilidad	85
duración	84
total	**85**

Una segunda opinión:

Transmite la misma sensación que el original de Wii, aunque cuesta un poco hacerse al nuevo control. Es un plataformas exigente pero muy divertido, que además cuenta con un acabado estético muy cuidado.

Hakka





desarrolla: capcom · **distribuidor:** koch media · **género:** acción· **texto/voces:** cast/ingles · **pvp:** 15 € · **edad:** +12

D&D Chronicles of Mystara

Los clásicos nunca mueren (versión Capcom)

Vuelven dos de los mejores juegos de toda la historia en un pack que se presenta como imprescindible para todo tipo de jugadores. ¿Que encontraremos en Chronicles of Mystara?

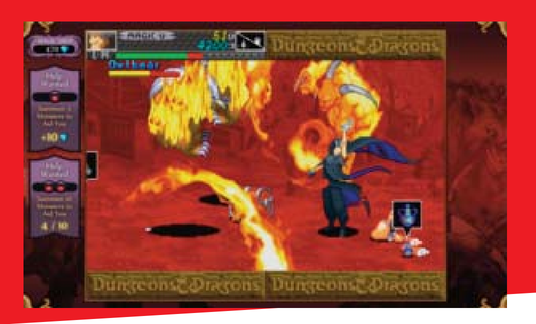


Fruto del acuerdo de colaboración entre Capcom y TSR, en 1993 llega a los salones recreativos Tower od Doom. En la época dorada del beat´em up este arcade va más allá introduciendo aspectos jugables de los rpg y una serie de novedades que dejaron con la boca abierta a toda una generación de jugadores.

Nunca antes se había visto en un mismo juego tal cantidad de opciones y posibilidades: cuatro personajes diferentes, una historia con un gran trasfondo, caminos alternativos, posibilidad de seleccionar si hacíamos o no una determinada misión, selección y adquisición de armas, etc.

Dos años y medio despúes (1996) la aventura continuaría con Shadow over Mystara, un título que pule todos los defectos de su predecesor y lleva la fórmula a rozar la perfección. Mucho más equilibrado que

Como de verdad se disfrutan Tower of Doom y Shadow over Mystara es con amigos. Hasta cuatro jugadores podremos compartir la partida



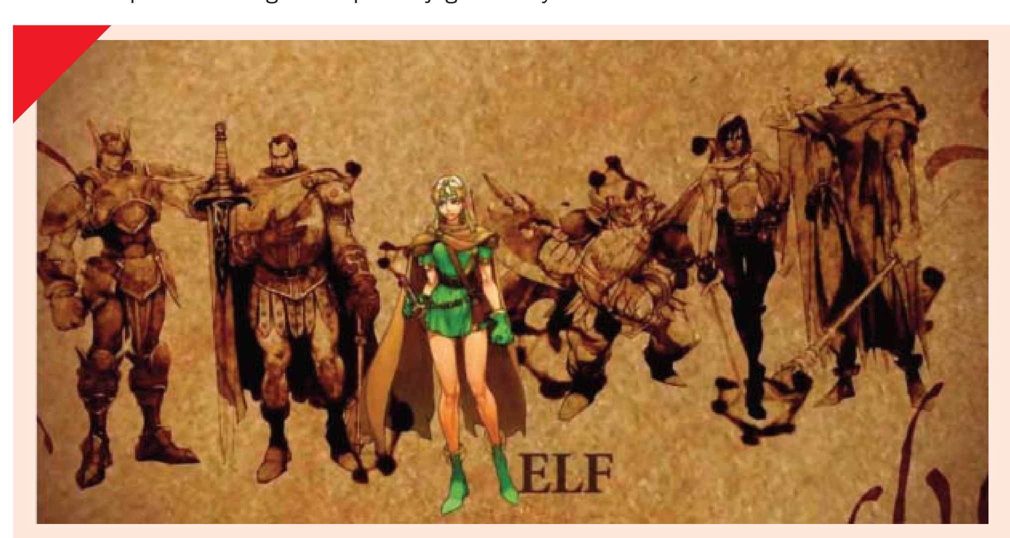


Tower of Doom y con más opciones y posibilidades que este, parece que será el reflejo en el que se mirarán los juegos arcade a partir de ese momento. No es así, la industria mira hacia otro lado y se abandona este tipo de juego, quedando Tower of Doom y Shadow over Mystara como exponentes casi únicos de este "role beat´em up", aunque sea innegable su importancia e incluso su influencia en los juegos de los años siguiente. En 1999 Capcom "porteó" los dos juegos para Sega Saturn en un pack de nombre Dungeons & Dragons Collection que nunca llegó oficialmente a los mercados occidentales.

En el PAX East 2013 Capcom anunció que lanzaría Tower of Doom y Shadow over Mystara dentro del Dungeons and Dragons: Chronicles of Mystara, y esta recopilación ya está disponible para su descarga para PC, PS3, Xbox360 y WiiU.

La calidad de los dos juegos es innegable y resulta increible ver lo bien que los grandes juegos llevan el paso del tiempo. El aspecto gráfico te puede llamar más o menos la atención en función de tu gusto por lo retro, pero la jugabilidad y la diversión que proporcionan queda fuera de toda duda.

Lo primero que debe tener en cuenta un jugador a la hora de adquirir Chronicles of Mystara es lo que está comprando, que no es ni más ni menos que dos juegos de mediados de los noventa. Tienen añadidos y lígeros retoques, como veremos más adelante, pero son juegos de hace 20 años, con todo lo que ello supone. No es ni siquiera un remake de los juegos, Tower of Doom y Shadow over Mystara se presentan tal cual se podían encontrar en sus recreativas originales.



Las diferencias entre unos personajes y otros son muy importantes y por lo tanto la forma en que jugaremos en función del héroe seleccionado. Hasta seis diferentes encontramos en Shadow over Mystara









En el aspecto técnico la principal diferencia que podremos encontrar es la posibilidad de la aplicación de dos niveles de filtro a los gráficos originales, con los que pierde el pixelado original pero también bastante definición y sobre todo encanto. Llamadme viejuno si quereis, pero yo me quedo con la imagen original y sus pixeles que en pantalla de 40" lucen de maravilla. Existe también la posibilidad de activar un "scanline" que trata de aparentar la imagen de un monitor clásico en una televisión actual. No está demasiado conseguido pero ahí está para quien lo quiera usar.

A caballo entre lo visual y lo jugable, a la izquierda de la pantalla encontraremos un margen en el que nos irán apareciendo diferentes informaciones como los logros/trofeos conseguidos, objetivos a superar, estadísticas del juego y otros mensajes de diverso índole. Resulta curioso ver en tiempo real el porcentaje de jugadores que han seleccionado uno u otro personaje o el que han optado por una u otra opción de las que ofrece el juego, aporta también un cierto componente de reto cuando te indica un número de enemigos para alcanzar un trofeo o para alcanzar una determinada puntuación o hito. Aunque solo podremos pararnos a mirar este margen cuando la acción del juego se detenga. Mientras haya enemigos en pantalla bastante tendremos con hacerles frente y salir vivos.

Se ha respetado también la jugabilidad clásica de los títulos, aunque en este caso se pierde la gracia del "insert coin" y la moneda de cinco duros, ya quelos "continue" son infinitos. Por si esto no fuese suficiente tene-



mos la posibilidad de seleccionar nivel de dificultad, que únicamente afecta a las estadísticas de daño y resistencia tanto nuestras como de los enémigos. Es decir, no encontraremos más enemigos en los niveles de dificultad más altos sino que éstos son mucho más fuertes y resistentes. Los niveles de dificultad están bien ajustados, siendo uno de los motivos que nos pueden llevar a rejugar Tower of Doom y Shadow over Mystara.

Aparte de la consecución de logros o trofeos, los otros motivos para rejugar Chronicles of Mystara ya se incluían en los juegos originales, por ejemplo la selección entre cuatro personajes en ToD y seis en SoM muy diferentes entre si en cuanto a posibilidades pero perfectamente equilibrados. La posibilidad de seleccionar diferentes caminos y de tomar diferentes decisiones, aunque en la mayoría de los casos terminan confluyendo a un mismo punto, es otro de las causas que nos puedan llevar a rejugar tanto ToD como SoM.

Los que jugaron los clásicos ya saben lo que se van a encontrar, y para los que no lo hicieron este relanzamiento supone una gran oportunidad de jugar dos pasajes muy importantes de la historia del videojuego. Pero esto no debe de ocultar el hecho de que no es más que un lígero lavado de cara de dos juegos de hace 20 años. Hubiese sido recomendable una edición con un mayor número de extras y opciones o ¿por qué no? un remake de dos juegos que tienen la base jugable y un aspecto visual que permitiría perfectamente una revisión real en alta definición, con gráficos 2D o tridimensionales con una jugabilidad de scroll lateral al estilo de los juegos de lucha (SF4).



Conclusiones:

Como juegos siguen siendo dos verdaderas joyas del beat´em up con toques de rol y han pasado muy bien el paso del tiempo. Como edición es mejorable.

Alternativas:

Por no tirar aún más de los clásicos, permitidme recomendar el divertidísimo Scott Pilgrim contra el mundo. Toda una experiencia de juego y un tanto desconocido para el público general.

Positivo:

- *Dos grandes juegos a buen precio*
- *Rejugabilidad pura*
- *Logros/trofeos y estadísticas*

Negativo:

- *Que no sea una edición HD*
- *Falta de extras*

josé barberán

gráficos	66
sonido	74
jugabilidad	73
duración	77
total	**73**

Una segunda opinión:

Una nueva saga que se suma a las reediciones HD. El tiempo que ha pasado desde su lanzamiento y la dificultad de encontrarlos hoy en día justifican esta reedición, muy recomendable para los amantes del videojuego clásico.

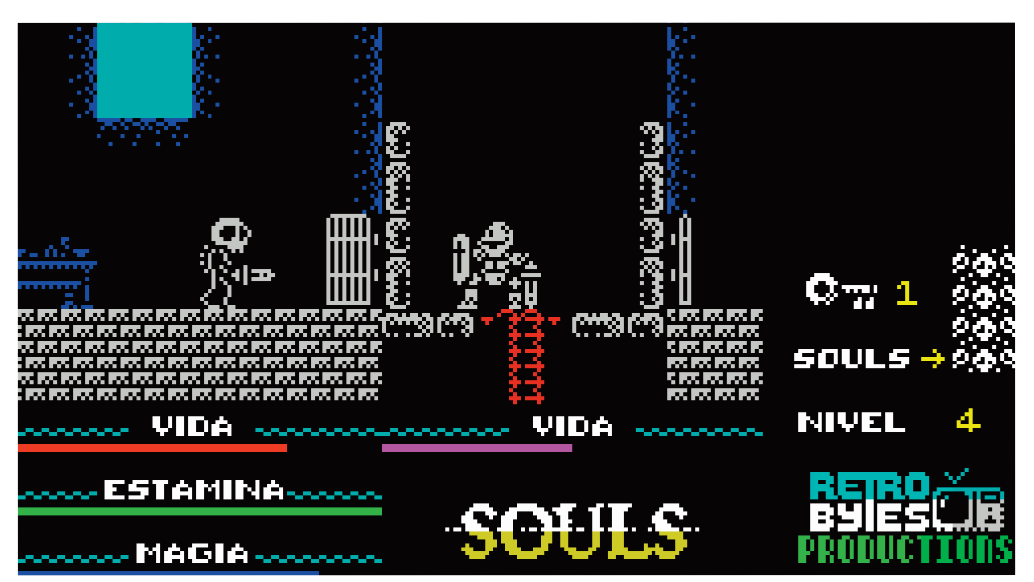
Ismael Ordás


GAMES TRIBU
TODOS LOS MESES


NE MAGAZINE
EN TU PANTALLA

Remakes:
Souls

Los grandes clásicos vuelven a las plataformas actuales



De nuevo vamos a entrar en ese tipo de remake peculiar que es el demake, la reconstrucción de un juego actual, o cuando menos reciente, en una plataforma anterior y técnicamente más limitada. Ahí precisamente está el mérito, en tratar de conservar la mayor parte de esencia posible en un frasco más pequeño.

Por eso nos quedamos de piedra cuando por las redes sociales se comenzó a mostrar este trabajo de Retrobytes, con un punto de partida nada desdeñable: reimaginar Dark Souls, ahí es nada, para llevarlo a nuestro vetusto y venerable Spectrum. ¿Cómo hubiera sido el juego de From Software en aquella época y aquel hardware? Seguramente no muy diferente de Souls.

Retrobytes se había marcado escalar una montaña bastante alta. El original es recordado por su dificultad, aunque sería más correcto sustituir este termino por exigencia. Su ambientación y sistema de combate, junto con elementos distintivos como las hogueras se antoja muy complicado de reducir. Pero el estudio ha conseguido que reconozcamos en Souls el guiño casi continuo a Dark Souls dejándose inevitablemente cosas por el camino, pero sin renunciar a otras como los aumentos de nivel, el uso del escudo, la magia, las barras de vida y de resistencia, algunos enemigos procedentes del juego japonés y, ante todo, una factura en general que bien hubiese lucido en los ochenta. Una vez más, y también en 8 bits: ¡Bendito sea el Sol!

Plataforma original:
PlayStation 3, Xbox 360

Año lanzamiento original:
2011

Título original:
Dark Souls

Plataforma remake:
ZX Spectrum

Valoración de GTM



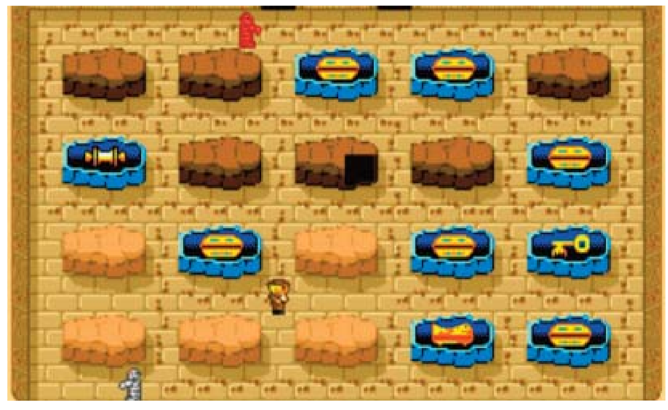
PVP:

gratis

Oh Mummy Genesis

1985 Alternativo es un sello dedicado a la publicación y venta en soporte físico de remakes de juegos clásicos que nos trae esta joya: Oh Mummy Genesis, la vuelta de un sencillo y viejo juego de CPC reencarnado en Mega Drive en el que debíamos rodear sarcófagos para obtener sus tesoros. Cuenta con nuevos diseños, modos, multijugador, jefes finales e incluso el extra de la versión original tal como la conocimos en su día.

Ahora, meses después de su lanzamiento en cartucho, la ROM de Oh Mummy Genesis se libera para disfrute de todos, y sin riesgo de maldiciones faraónicas. Indispensable.



Plataforma original: CPC
Año lanzamiento: 1984
Título original: Oh Mummy
Plataforma remake: MD
Valoración de GTM: ★★★★★
PVP: gratis

West Bang

Atentos al doble tirabuzón que vamos a hacer porque nos disponemos a tratar un remake de West Bank, que a su vez fue un clon de la recreativa Bank Panic de Sega. El objetivo, como sheriff del salvaje Oeste, es recibir con plomo a los forajidos armados que entran en el banco sin tirotear a los honrados ciudadanos que vienen a depositar sus ahorros.

West Bang, que también ha visto la luz en iOS, nos llega del estudio Cascade con una introducción digna del mejor western y conservando su jugabilidad de siempre. Un gran homenaje que quizá peca un poco de feísta, pero que cumple con creces.



Plataforma original: Varios
Año lanzamiento: 1985
Título original: West Bank
Plataforma remake: PC
Valoración de GTM: ★★★★☆
PVP: gratis



Los Intocables





FICHA **Año**: 1989 - **Plataforma**: Commodore 64 - **Género**: Acción/Aventura

Paramount Pictures lanzó en 1987 y junto al consagrado director de cine, Brian de Palma, la película: Los Intocables de Eliot Ness. Sean Connery, Robert De Niro, Andy García y un jovencísimo Kevin Costner, encabezaban lo que fue un éxito de crítica y de taquilla

Como no podía ser de otra manera, la **adaptación** al mundo del **videojuego** de este éxito fílmico no se hizo esperar. Previamente ya habían saboreado las mieles de la conversión películas como **Batman y Robocop**, con un acabado de lo más satisfactorio.

Este juego es un **fiel reflejo**, casi perfecto me atrevería a decir, de todo lo que ocurría en la **gran pantalla**. Poneros en situación, nos encontramos en el **Chicago de los años 30**, época de la **ley seca**, en la cual un gangster sobresale por encima de los demás: **Al Capone**. Este mito de la historia norteamericana campa a sus anchas y tiene comprado al departamento de policía, ¿A todos?, no, un joven agente federal llamado **Eliot Ness** está dispuesto a meter entre rejas a este capo de la mafia y reune a un equipo de ayudantes que le seguirán hasta el final.

Como véis, la **premisa es espectacular**. En total contaremos con **cinco fases** que superar, pero rompiendo la tónica general de los juegos de la época, **cada una** de ellas deberemos superarlas con un **estilo de juego diferente**. Comenzaremos con un **nivel** al más puro estilo **"Contra"**, seguiremos por otro que recordará enormente al



Todavía a día de hoy soy capaz de tararear la melodía de la 1º misión. Era genial y la repetí mil veces

mítico **“Cabal”** con tintes de **“Operation Wolf”**, y terminaremos con un escenario con vista cenital tipo **“Zelda” clásico**. Como podéis ver, no tiene desperdicio.

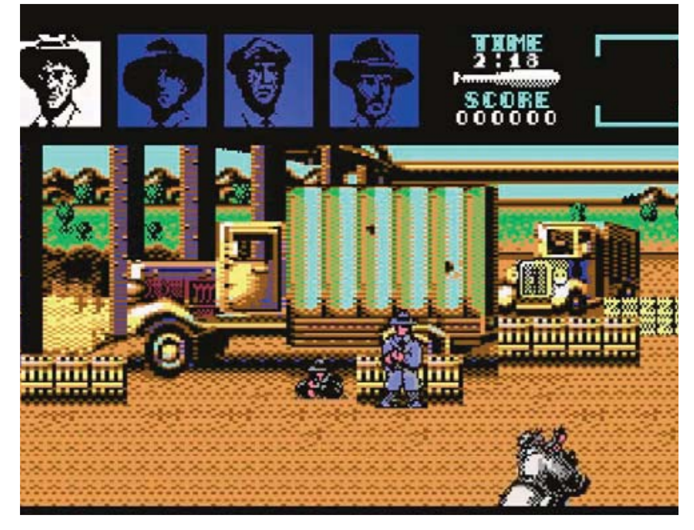
Entre misión y misión, se sucedían unas **ilustraciones** de una calidad para aquella época, **apabullante**. Cada detalle que veíamos hacía que nos sumergiéramos como si de la propia película se tratase.

Musicalmente era y es una delicia. Melodías extraídas de la época endulzaban nuestros oídos entremezclándose con unos efectos de sonido de disparos, golpes etc, que estaban de lo más conseguidos, no desentonando en ningún momento y consiguiendo una sensación de “empaque” que ensalzaba el resultado final.

Jugablemente respondía a la perfección, con nuestro joystick y haciendo uso de **un solo botón** podíamos manejar con total soltura. Aquí se podía soltar la manida expresión de “Si he fallado ha sido por mi culpa, no por el juego”.

En cuanto a la dificultad entramos en terreno pantanoso. Finales de los ‘80... década muy dura para el jugón, aquí no se permiría el error, no se facilitaba la victoria, era un lapso de tiempo donde los hombres se diferenciaban de los niños, en resumen: **Era difícil de narices**. Realmente si véis algún vídeo en youtube comprobaréis que tiempo de juego desde el principio hasta el final, no excedería de los 30 minutos, ¡Pero qué 30 minutos! (se convertían en 500).

Un **juego imprescidible** en su momento y que aun no ha perdido ese encanto que lo encumbró a finales de los años 80. Probarlo y no dejarlo escapar.



La variedad en las misiones fue algo característico del título. Aquí no cabía la posibilidad de que se volviese repetitivo. En la variedad está el gusto



En algunos niveles podíamos controlar a los cuatro protagonistas de la película. Aquí primaba la estrategia y ¡la regeneración de vida!

daniel tirador

Tomb Raider





FICHA **Año**: 1996 - **Plataforma**: Psx/Saturn/PC - **Género**: acc./avent./plataf.

Con él daría sus primeros pasos todo un personaje icónico de los videojuegos: Lara Croft, la incansable arqueóloga de armas tomar, curvas poligonales y andares... hipnóticos

Pero **Tomb Raider** era muchísimo más que un reclamo para el público masculino que masificaba las ventas como consumidor habitual de videojuegos. El título de **Core Design** sería uno de los primeros en explotar las capacidades técnicas 3D de las que hacían gala las por entonces nuevas consolas de 32 bits (Sony Playstation y Sega Saturn), además de sorprender al mundo por combinar a la perfección elementos de fuerte plataformeo con unas equilibradas dosis de acción y abundante exploración.

Fue en noviembre de 1996 cuando **Lara Croft** salió a la luz para romper con el concepto de protagonista rudo, masculino y musculoso que hasta ese momento poblaba el planeta videojuego. Una nueva suerte de Indiana Jones con caderas anchas y triangulares pechos, que se descubriría como uno de los personajes más carismáticos e influyentes de la historia virtual y que daría el pistoletazo de salida a una de las sagas más importantes de todos los tiempos. Una fémina atrevida y de cuerpo generoso, que hacía de los saltos imposibles y las piruetas mortales un auténtico juego de niños mientras descubría ruinas y tesoros antiguos. Nadie se explicaba cómo aquella muchacha de muñecas estrechas se agarraba a las cornisas y salientes como lo hacía ella.

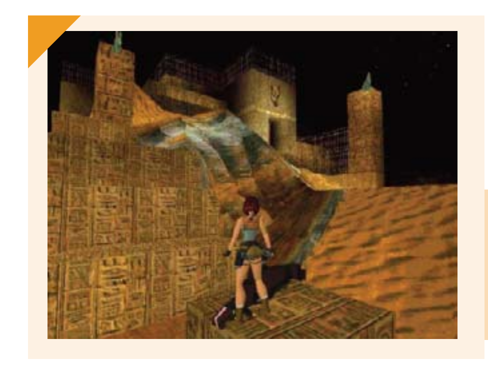
Ayudada por su relativa sensualidad o no, lo cierto es que Lara entusiasmó tanto a hombres como mujeres (las muchas que lo jugaban) de medio mundo, de igual forma que se enfrentaba a innumerables incógnitas y criaturas. Todo para encontrar el emblemático **Scion**. Un objeto de origen atlante al que se le conferían extraños poderes, y que se fragmentaría en tres partes iguales a raiz de una violenta explosión;

Además de acción y puzles, en TR teníamos exploración

Croft...Lara Croft

Creada por Toby Gard para Core Design, la señorita de ascendencia británica ha protagonizado desde sus inicios todo tipo de merchandising entre películas, cómics y videojuegos. Incluida en el libro ***Guinnes de los Records*** *y protagonista de un vídeo musical junto a U2, el "alma mater" de Tomb Raider ha visto a lo largo de la saga cómo ha cambiado su aspecto sobre todo en relación a su pecho.*

Aunque en principio iba a ser un hombre, acabaría con el tiempo convirtiéndose en ***Laura Cruz;*** *nombre que por otra parte no sonaba demasiado inglés, y que obligó a su creador a cambiarlo por uno mucho más acorde a su condición.*



En Tomb Raider Unfinished Business (PC-1996), Lara regresa a Egipto en una edición que añade dos niveles nuevos

esparciendo sus restos a lo largo de todo el mundo, y que servirían de pretexto para visitar templos abandonados y lugares como Perú, Egipto e incluso la propia **Atlántida**, entre otros. Se iniciaba así, la primera aventura de la incombustible y mítica señorita Croft. Una aventura en tercera persona que nos llevaría a través de cuatro gigantescas y enormes zonas bien diferenciadas, y que a su vez estarían divididas en varios niveles.

En muchos de los niveles observaremos objetos y elementos arquitectónicos recogidos de la propia realidad a los que se les ha pasado el filtro de los creadores

Pero si por algo se conocería a esta primera entrega, fue por sentar lo que serían las bases de los títulos de plataformas en 3D, y lo que se entiende (o debería) por un videojuego de puzles y exploración; donde cada jugador debería hacer gala de las muchas habilidades y movimientos de Lara; saltar, empujar y arrastrar, nadar, etc, así como de su paciencia y atención. Y es que a pesar de la acción existente (con disparo automático incluido y toda una novedad), en **Tomb Raider** siempre convenía explorar y revisitar con detenimiento cada una de las estancias con el fin de no dejarse nada atrás. Si existía un lugar horizontal visible, seguro que Lara podía llegar allí.

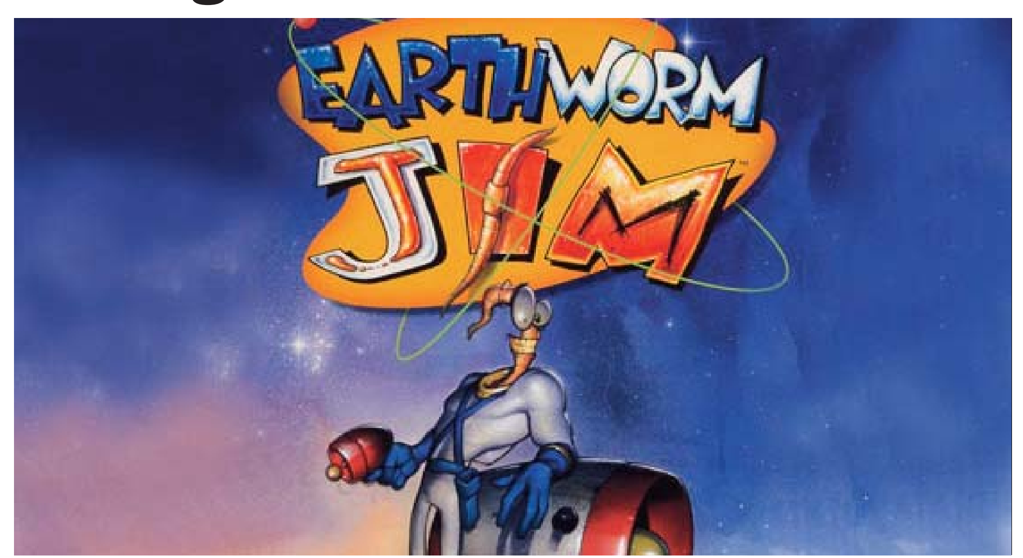


De pistas de audio especialmente ambientales, Tomb Raider contaba con una **espléndida banda sonora**, convirtiendo en todo un himno al tema principal sobre el que se construirían los demás en ediciones posteriores.

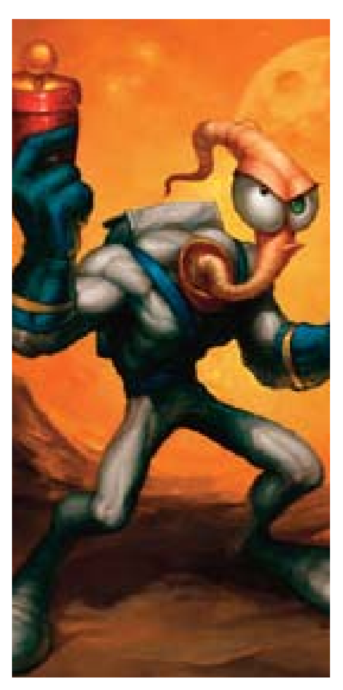
Concluyendo. Después de tanto tiempo y pese a la notable desmejoría gráfica respecto a títulos actuales, parece mentira que el juego se resista a desaparecer olvidado. Ha envejecido mal; algo muy lógico al menos técnicamente y ésto lo podemos ver en la excesiva poligonización del personaje, amén de otros muchos errores y limitaciones de fondo. Pero es su capacidad para engancharnos, para atraparnos de nuevo, el carisma de Lara, la ambientación y la combinación de sus elementos jugables, lo que hace que siga siendo un título en el que merezca la pena perderse y asombrarse otra vez. Un juego con momentos únicos e inolvidables como el primer encuentro contra el **Tiranosaurio Rex**. El primero de una genial saga, y uno de los imprescindibles tanto en consola como en PC.

daniel meralho

Radiografía: EarthWorm Jim



La lombriz parecía una de las especies animales que más difícil tendrían triunfar en el mundo de los videojuegos, pero una de ellas llamada Earthworm Jim nos demostró que no, protagonizando en la época de los 16 bits unas peculiares y estrambóticas odiseas que lo catapultarían a la fama



Jim es un hipocorístico (¡Tomad palabro!) inglés del nombre James, que traducido al español sería Jaime; que deriva a su vez de la versión latinizada Iacobus del nombre de origen hebreo Ya'aqov, uno de los patriarcas de la Biblia (que daría lugar a nombres españoles como Jacobo, Jacob, Yago, Santiago y Diego). Dicho nombre no tiene un origen claro, aunque para algunos posee un significado religioso "Dios ha ayudado" mientras que para otros el significado es más terrenal "sostenido por el talón". ¡Resulta sorprendente lo que puede aprender uno con el nombre de un lumbrícido!

Para Earthworm, afortunadamente, no voy a tener que enredarme tanto, pues es sencillamente Lombriz en inglés. Está claro que lo de Earthworm Jim es un nombre que eligieron por sonoridad, no por buscarle una relevancia especial al personaje.

Jim es una lombriz de tierra, un invertebrado muy extendido a lo largo del globo terráqueo y, en los juegos, que yo sepa, nunca especifican claramente el lugar de nacimiento, aunque suponemos que nació en Estados Unidos. En cuanto a su edad, tampoco hay muchas especificaciones. Las lombrices suele tener una media de edad en torno a los 4 y 5 años, pero teniendo en cuenta el sinsentido de universo donde se desarrollan las aventuras de Jim seguro que



ya habrá sobrepasado esa edad hace mucho tiempo, suponemos que otro de los efectos del Hipocorístico Traje Enérgico.

En cuanto a su anatomía, calculándolo a ojo diría que tiene una longitud alrededor del 1'25 y en cuanto al peso, yo creo que solo pesará unos pocos kilos. No sé, unos 3 kilos, por ahí andará la cosa, obviamente teniendo solo en cuenta el cuerpo de Jim (o sea, el de una lombriz mutante que atenta contra las leyes de la naturaleza), y no cuando va enfundado en el Astrológico Traje Kafkiano con Poderes.

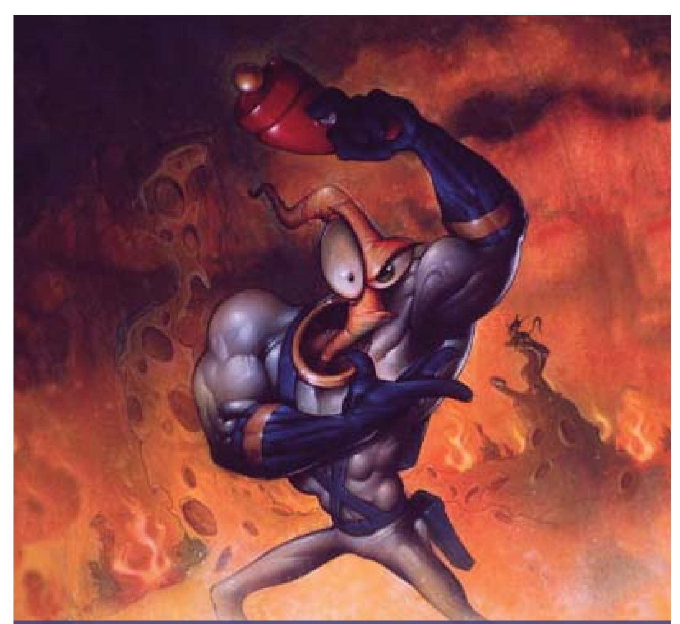
¿Poderes? ¿Habilidades? Si no fuese Ecuménico Traje Interestelar Jim no sería más que una simple lombriz cuya habilidad sería arrastrarse por el suelo y sus poderes comer tierra para transformar en abono y ser un irresistible cebo para los peces. Gracias a que tuvo la buena fortuna de caerle el Alfabéticamente Traje Glorioso encima, Jim ahora es más inteligente (al menos más que una lombriz pero menos que un cebollino). Puede correr, saltar manejar armas, tocar el acordeón, matar abogados y lanzar vacas hasta la estratosfera.

En cuanto a dónde podemos enviarle una postal navideña, la cosa se nos complica un poco. Solo sabemos que reside en los Estados Unidos de América. En la serie de animación (por mucho que os sorprenda, Jim tuvo serie de animación) se nos dice que Jim reside en la ficticia ciudad Terlawk, basada en Turlock, California, lugar de nacimiento de su creador Doug TenNapel. ¿No es bonito que padre y criatura sean vecinos puerta con puerta?

Su creador

La gente suele otorgarle la creación de Jim a Dave Perry, cosa lógica dado que él hizo posible la existencia de Jim, pero técnicamente la creación de nuestro invertebrado amigo se debe a Douglas Richard "Doug" TenNapel, un ilustrador, animador, guionista y músico estadounidense.

Doug comenzó su carrera profesional como animador en la serie animada de "El ataque de los tomates asesinos" (desde luego, no me esperaba menos). Después se dedicó al mundo de los videojuego trabajando para BlueSky Software en juegos para Megadrive como Jurassic Park, Ren & Stimpy: Stimpy's Invention y el Libro de la Selva. Tras pasar por diversas compañías, en 1999 dejó los videojuegos para dedicarse al mundo del cómic.



Familia y aficiones

No se conoce a ninguno y Jim nunca ha hablado de ellos. Las lombrices son seres que se reproducen con rapidez, cada 45-60 días se reproducen dando a luz entre 2 a 20 individuos, así que quizá Jim tenga una familia muy numerosa.

Lo que ignoramos es su aciago destino, si ya habrán muerto al llegar a la avanzada edad de 5 años, devorados por algún pajarraco, utilizados como cebo para pescar salmonetes o si aún continúan con su monótona vida de comer tierra.

Tampoco tenemos apenas referencias a su deseo por perpetuar su apellido sobre la faz de la Tierra. Jim tiene en mente otras preocupaciones antes de dedicarse a problemas mundanos. Debe ser fiel seguidor de aquella máxima que dicta que la familia es el principal motivo para acabar en fracaso.

Puede que todo forme parte de un complejo plan. Si no hay personas con las que compartir sangre, es algo que nunca podrán aprovechar sus enemigos.

Sin embargo ese vacío emocional lo ha sustituido por una preocupación por cultivar otras aficiones. Y es que Jim, aunque parezca un tipo ciclado, tiene un gran mundo intelectual. Por lo que se ve en la intro de algunos de sus juegos, aparte de rescatar el universo y de evitar la conquista de toda la princesa, a Jim le encanta tocar el acordeón y emplea este talento musical en un vano esfuerzo de conquistar el amor del universo, digo... de la princesa Como-se-Llame.



Amigos

Empezaremos con la Princesa What's-Her-Name ("Cual es su nombre" o "como se llame"), el amor platónico de Jim a los tres segundo de conocerla. Se trata de una especie de abeja humanoide aristócrata, y como buena princesa de ficción, su único cometido en la vida es ser secuestrada constantemente. Primero por su hermana gemela y después por un cuervo antropomórfico espacial. Al principio ignoraba a Jim hasta que al final, impresionada por los intentos de la lombriz por cortejarla (y por su cuenta bancaria) decide enamorarse de Jim. Aparte de esto, no tiene más trascendencia en la saga, salvo hacer chistes y bromas con vacas.

El siguiente personaje es Petey Puppy, un perro bípedo extraterrestre del que se supone que es de los mejores amigos de Jim, cosa que tengo que poner en





duda ya que bajo esa apariencia de inocente y bonachón cachorrillo se esconde una autentica bestia homicida. Resulta que este pequeño bastardo desalmado tiene la peculiaridad de que cuando está enfadado o asustado, se transforma en un monstruo deforme (conocido como síndrome de Hulk) que suele pagar sus frustraciones con el pobre Jim (aunque él no sea el responsable de las mismas).

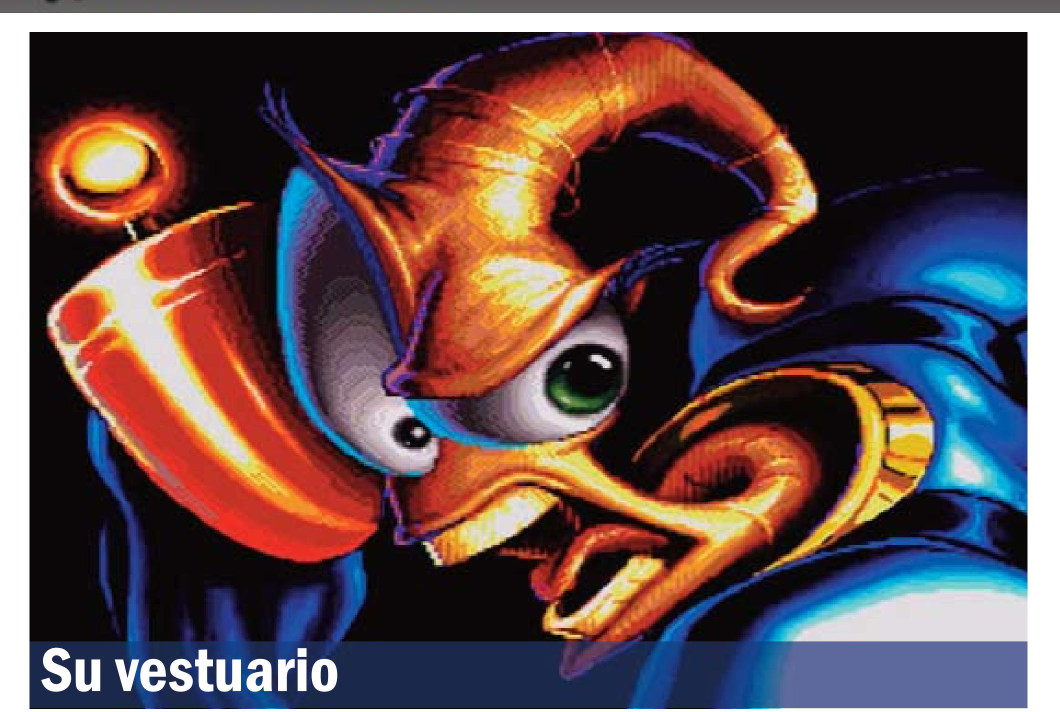
Después de estos elementos, toca hablar de Snott, un sonriente moco verde que vive en un compartimento especial del Mega Traje Hiperpoderoso de Jim y, a pesar de esto es el único amigo realmente útil que tiene Jim. Apareció por primera vez en Earthworm Jim 2 y gracias a él Jim podía colgarse y trasladarse por techos y repisas llenas de mucosidad, así como también usarlo como si fuese un paracaídas.

Enemigos

La primer gran antagonista de Jim es la malvada reina Slug-for-a-Butt ("Babosa por culo" o algo así), cuyo nombre completo es Queen Pulsating, Bloated, Festering, Sweaty, Pus-filled, Malformed, Slug-for-a-Butt (Utilizad el traductor de Google si queréis, que yo no puedo con esto), a la que a partir de ahora llamaremos Eufrasia por comodidad. Eufrasia es la hermana gemela (a la que por cierto no se parece en nada) de la princesa What's-Her-Name. Era la dueña original del Traje Ultra Avanzado de Jim, con el que pretendía conquistar el universo (y que, al parecer, le sentaba como un guante). Por lo tanto, tiene razones más que suficientes para querer destruir a Jim y recuperar lo que es suyo.

El otro gran enemigo de Jim, posiblemente mayor que la propia reina, es Psy-Crow (Psicocuervo) un cuervo humanoide cazarecompensas y mercenario espacial contratado en el juego original para recuperar el Rockamboleante Traje Molón de Jim. En Earthworm Jim 2 se convierte en el principal enemigo, cuando decide secuestrar a la princesa What's-Her-Name delante de las narices del propio Jim para poder casarse con ella y convertirse así en el rey de todo el universo (no sé como un cuervo espacial puede lograr ese objetivo al casarse con una insectoide sideral, pero los misterios del cosmos son inescrutables,).

Al margen de ellos hay una serie de personajes con las que alterna enfados y luchas, pero no llegan a la altura de estos dos.



Su vestuario

A este ser siempre lo vemos enfundado en el Súper-Traje o, más concretamente, el "súper-traje-espacial-cibernético-indestructible-ultra-tecnológico". El Súper Traje es una de las armas más poderosa del universo creada por el malvado doctor Mono-por-Cabeza para la buena de Eufrasia. Para desgracia de Eufrasia, el ejército rebelde comandado por su hermana gemela a la que no se parece en nada, la princesa Como-se-Llame, descubre sus planes y consiguen hacerse con el traje. Para desgracia del ejército rebelde la buena de Eufrasia descubre que le han birlado el traje y manda a Psy-Crow a recuperarlo. Pero para desgracia (esto es un no parar de desgracias) del ejército rebelde, Eufrasia, su hermana gemela a la que no se parece en nada, Psy-Crow y el universo entero en general, el dichoso traje espacial acaba cayendo en la Tierra por accidente, donde una solitaria lombriz que se pasaba la vida comiendo tierra y esquivando pajarracos, decide llevar a cabo el acto más inconsciente conocido por el ser humano, capaz de generar guerras, provocar hecatombes mundiales y romper amistades: el acto conocido como "meter tus p_t_s narices donde no te llaman".

Y así, como quien no quiere la cosa, la lombriz se mete dentro del traje, donde las energía interestelares y radiactivas del mismo, que en un humano le produciría esterilidad a él y a sus descendiente, con el bueno de Jim produce un atentado contra todas las leyes de la naturaleza, mutar al lumbrícido haciendole crecer en tamaño e inteligencia (lo primera es evidente, lo segundo más relativo); y gracias a él Jim puede salvar el Universo.

Su objeto favorito

Pues mira, en esta sección pondría el traje ese, pero como ya he hablado de él en la sección de vestuario aquí hablaremos de otra cosa.

Mismamente de la pistola de rayos láser que dispara como una ametralladora, gracias a ella, Jim puede hacer frente a sus numerosos enemigos. A pesar de los poderes otorgados por el traje ese, no cubre la garantía de sufrir daños por parte de peligros externos, por lo que Jim necesita un arma ultratecnológica para defenderse. Eso sí, siempre siguiendo el sabio consejo de que la mejor defensa es siempre un buen ataque. Y la pistola de marras cumple sobradamente con esa función. No veas lo protegido que vamos con ella.



Sus juegos

Jim vio por primera vez la luz el 3 de Agosto de 1994 en la consola SEGA Megadrive, con su primera entrega titulada, como no podía ser de otra manera, Earthworm Jim. Lo que viene ahora es de sobra conocido: Earthworm Jim vino, vio y venció. El juego contaba con unos gráficos sensacionales y coloridos, la animación era sobresaliente y la jugabilidad a prueba de balas; y todo ello en un estrambótico universo donde controlábamos a una gigantesca lombriz que debía luchar contra alienígenas, mocos vivientes y abogados ¿a qué clase de persona se le puede ocurrir semejante cosa? Solo a un genio, eso seguro.

El juego se convirtió en un rotundo éxito, y rápidamente saltó de la Megadrive para prácticamente el resto de plataformas de la época, y sería adaptado para varias consolas en el futuro, con algunas versiones mejores que otras.

El último juego original protagonizado por Jim fue Earthworm Jim: Menace 2 the Galaxy, lanzado en 1999 para la portátil Game Boy Color. Tras el desastre que supuso Earthworm Jim 3D, con esta entrega se trato de volver a la jugabilidad clásica, pero todo este dechado de buenas intenciones cayó en saco roto, pues se nos ofrecía un planteamiento jugable frustrante, al obligar al jugador a recoger todos los malditos ítems de los escenarios, además de que Jim no tenía casi ninguna de sus habilidades de juegos anteriores, salvo el saltar y disparar, ni tampoco hacía gala del humor estrambótico que caracterizaba la saga. Es considerado una obra infame dentro de todos los que ha protagonizado a lo largo de su historia.

El mejor juego

Jim ha llegado a participar en dos juegos fuera de su franquicia, concretamente en dos juegos de lucha: La más curiosa es en la versión PC del juego Battle Arena Toshinden, donde Jim era un luchador exclusivo, aunque a efecto jugables solo se trataba de un skin de un clon de uno de los luchadores.

El siguiente es ClayFighter 63⅓ para la Nintendo 64, y ya solo por el título no podemos esperarnos nada serio. La temática del mismo no podía ser más extraña: un juego de lucha en claymation donde los luchadores van desde un muñeco de nieve asesino hasta un conejo cyborg.

doble r
pixfans.com

Juega y deja "juegar"



¿Porque los "hardcore gamers" como nosotros solemos tener la maldita manía de meternos con otra gente a la que consideramos inferiores por el simple hecho de jugar a 'casualadas'? ¿No sería más bonito que cada uno juegue a lo que quiera?

Esta actitud que ya desde hace mucho tiempo se lleva dando en el mundillo está, por suerte, suavizándose un poco, pero aún quedan algunos que aún se atreven a defender una posición que a mi parecer es bastante errónea.

Llega un punto en la vida en el que uno se da cuenta de ciertas cosas. Cosas que surgen inesperadamente, de un día para otro te das cuenta que has estado teniendo casi inconscientemente, o solo por la corriente, un comportamiento que se torna inaceptable o estúpido en cuestión de segundos.

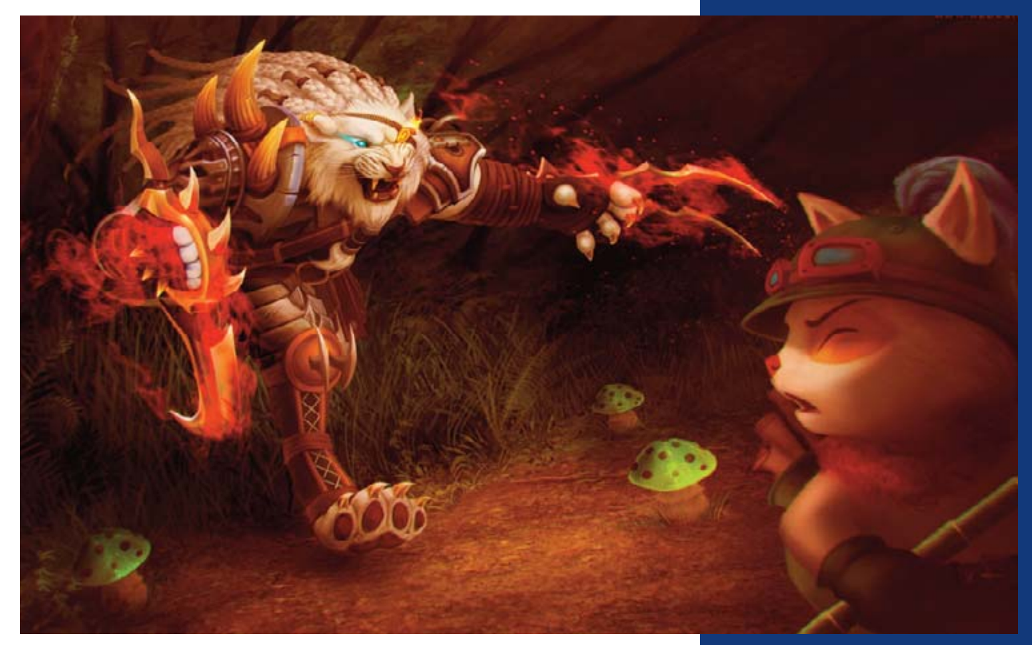
Por eso querría escribir esto desde la perspectiva de uno que hasta hace bien poco hacía lo mismo que muchos: meterse en la vida de los demás.

Voy a poner el ejemplo estrella rápidamente: Los malditos CoD y LoL. Y es que ahora, más que rabia de que esas 'casualadas' sean lo más jugado del panorama, lo que siento es pena por aquellos que lo juegan, públicamente o en secreto, de unos porque se ríen de ellos y de otros porque la libertad está para algo: usarla.

Al principio fue fácil engancharse al asunto "¡¿Cómo no va a ser divertido meterse con todos estos seres inferiores que juegan a casualadas?! Yo soy mucho mejor, que no lo hago y además ayer me compré un juego de 1987 en GoG, con dos pelotas". Supongo que algo parecido debían pensar los romanos cuando veían pelear a los pobres condenados en la arena.

Hace poquito leí un cacho, hasta donde llegó mi aguante, de un artículo que, básicamente y resumiendo, venía a decir lo que acabo de exponer. Largo, exagerado y excesivamente crítico y encarnizado. Ahí fue cuando la gota colmó el vaso y en mi mente apareció la idea milagrosa "¿Y si cada uno juega a lo que le da la gana y ya?" ¡Benditas palabras! pero desgraciadamente no compartidas por muchos.

A donde vamos no necesitamos carreteras, así que echemos la vista atrás esta vez con Minecraft. El enésimo Ciudadano Kane de los videojuegos (ejem.) ¡ Praise the



Notch! Qué maravilla eh? Hasta que empezaron a subir videos a YouTube, ese portal de videos que ahora resulta ser décimo circulo del infierno. Malditos, malditos sean esos chavales que suben videos y ganan más dinero que yo, cuando mi trabajo es claramente de más calidad, ¡pero si hasta he comprado un dominio para mi blog! Y mira que yo soy el primero en tener envidia, que la tengo y la tendré, pero amigos míos: la vida no es justa. Quizá lo que haga Messi no tenga tanto mérito como un escritor polaco o un director noruego, (y no me refiero a lo de defraudar, sino al fútbol) pero mueve a más gente, y esto es lo que manda, pero el caso es meterse con ellos y meterse muy fuerte y furiosamente. Hasta hace nada yo era así, pero ya lo decían los sabios Timón y Pumba: Hakuna Matata, vive y deja vivir.

Resulta que ahora uno no puede jugar a CoD, ni a LoL, aunque se muera de ganas o simplemente tenga curiosidad porque la presión "social" que se ejerce hacia estos títulos está creciendo exponencialmente. Pero lo realmente grave no es la presión, sino el menosprecio que se realiza a todo aquel considerado "casual". Sin embargo mis palabras no deben malinterpretarse: cada uno puede pensar lo que quiera y yo con eso no me meto, faltaría más, lo que me parece erróneo a todas luces es el insulto abierto y muchas veces injustificado.

Me parece perfecto que uno esté orgulloso de tener años como jugador a las espaldas, de hecho esto normalmente suele tener un efecto

La ignorancia y la falta de respeto es algo con lo que lamentablemente debemos aprender a convivir a lo largo de nuestra vida como jugadores. Da igual a lo que juegues. Da igual tus gustos. Da igual tu tiempo. Siempre, y esta es una máxima, habrá alguien que vaya contracorriente, que sea más hardcore que tú y que ridiculizará tus gustos. Lo de ahora está casualizado y lo de antes siempre era mejor. Da igual que antes solo hubiera cuadrados en pantalla. Lo de ahora es fruto de los casuals

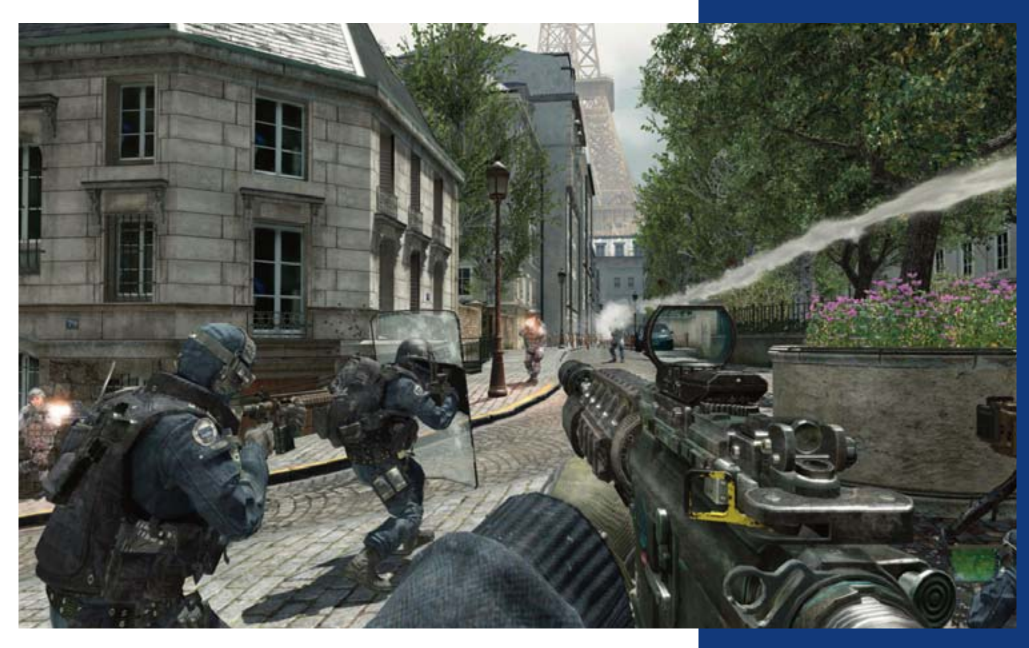


positivo en la mayoría de los casos, pero creerse mejor, solamente por estar jugando por decimoquinta vez al Deus Ex original, que aquel que decide invertir su tiempo jugando al 'Free to Play' de moda no me parece tan 'cool' como nos lo venden.

Quizá una de las razones de esto sea la estrecha relación que tiene el comportamiento personal con las actualidad más global, y es que es más que evidente que, aunque parece que cada vez menos, el sistema F2P le gusta a cuatro gatos (más el 'Pay To Win' que el 'Free To Play') y por eso mismo los juegos que salen en este formato se toman como juegos 'de segunda', algo que se sostiene débilmente cuando ves que aquel que se está quejando de Tera, un F2P con un presupuesto de aupa, está flipándolo con el último juego flash gafapasta de moda que es un juego flash pero podría ser el GOTY del próximo milenio. No digo que no sea mejor uno que otro, pero es un poco ridículo cuando lo pones sobre la mesa.

Pero fijaos que si me preguntaran cual pienso que es la clave de este tema, no es solo la envidia malsana ni el menosprecio natural ni siquiera el odio personal o la supuesta crisis de la industria la que infunde este odio a lo 'casual', tan siquiera la combinación de todas ellas, sino simplemente la ignorancia. Porque vamos a hablar claro ¿qué porcentaje de todo el grueso crítico con League Of Legends ha aguantado más de 20 minutos en una partida? Bien es cierto que estos títulos (CoD, TERA, LoL, Minecraft,...) tienen un comienzo muy cuesta arriba, no solo si no tienes ni idea y tienes que empezar desde cero a aprender los temas más básicos, y yo soy el primero que arquee la ceja cuando vi la cantidad de cosas que debía aprender antes siquiera de ser el peor jugador de LoL de España, sino que además hay dos rivales más a la hora de comenzar a desenvolverse bien: una comunidad sin educación y agresiva y un tiempo de dedicación que uno casi no se puede permitir si no va a dedicarse muy en serio a estos juegos, por ejemplo para

Ya ni el mainstream se salva de ser el blanco de las críticas. Es más, apoyarlo y seguir su ritmo es una señal inequívoca de que eres un casual



participar en un clan de eSports.

Porque si debo admitir algo es que lo más insoportable, además sin duda alguna, de entrar a jugar a cualquier juegito de moda es lidiar con la inmadura y molesta comunidad. Recuerdo cuando jugué mi primera partida a DOTA2 o a League Of Legends, mi santa madre acabó desempeñando los mas indignos trabajos y yo parecía el nuevo Hitler con el único objetivo de joderles la proporción de victorias/derrotas a mi equipo. "First time I play this, sorry!" decía yo, iluso en el chat, esperando quizás que mis compañeros me ayudaran, me dijeran que objetos debía comprar o cuando debía retirarme de una batalla, nada más alejado de la realidad: perdimos y la culpa fue exclusivamente mía, por supuesto, mía y no culpa del nulo trabajo en equipo.

Pasando de este tema, la razón más lógica que probablemente aleje a muchos de probar estos títulos es la ingente cantidad de tiempo que uno debe invertir para llegar a ser un jugador medio y mantenerse constantemente informado de todas las actualizaciones semanales (o diarias incluso) que los juegos sufren.

No quiero que usted, lector, termine este escrito pensando que defiendo a muerte el F2P y pierdo mi tiempo solamente jugando a LoL, nada más lejos de la realidad, pero defiendo a muerte el derecho de que cada uno pueda jugar a lo que le de la real gana sin tener que aguantar a los cuatro muchachos de turno mirándoles por encima del hombro. Así que amigo lector seas casual o "juarcor": juega y deja 'juegar'

Porque si alguien ha echado a perder el mundo de los videojuegos es sin duda la figura del jugador ocasional. Ese ser que a base de comprar lo que le gusta sin importar si eso es bueno para la industria y el juarcor de turno. Son el mal y los culpables de que casi todos los géneros que una vez triunfaron hace 20 años hoy sean minoritarios. Porque está claro que si apoyas a ciertas marcas o te gustan determinados juegos no amas los videojuegos

andrés *nukem*
proyecto cromatic

Slogans controvertidos



Si realizamos un concienzudo repaso a la dilatada historia de SEGA, la compañía japonesa puede presumir de un departamento de marketing que no se andaba con chiquitas; SEGA acumula un puñado de anuncios gráficos y spots de televisión con cierta polémica

Megadrive – The more you play with it, the harder it gets

Aquí tenemos una referencia sexual explícita, ahí, con dos huevos, y nunca mejor dicho. De entrada, el titular del anuncio ya nos sugiere algo suculento: cuanto más juegas con esto, más duro se pone. SEGAse refiere a que si avanzamos en el juego grabado en los circuitos integrados del cartucho insertado en nuestra Megadrive, las cosas se irán poniendo más difíciles cuanto más avancemos. Bueno, eso parece, ¿o quizás no?

La frasecita se las trae, y para entrar en materia no está mal, aunque la imagen que acompaña al titular no deja lugar a dudas: una mano empuña una palanca de juego con firmeza, acompañada de los signos típicos que sugieren que dicha mano está en movimiento constante en varias direcciones. La perspectiva cenital, forzada para dejarnos ver el cabezón reluciente del mando. Aquella famosa frase de "¡La tengo como un joystick!" se cristaliza ante nuestros desencajados ojos.

Más allá del rudo detalle de dibujar y resaltar el vello del brazo del aplicado jugador que sostiene su mando, podemos extraer más información en el texto explicativo del anuncio. En él se dice que, al jugar a la experiencia arcade de los juegos de Megadrive, no podremos despegar los ojos de la pantalla mientras que empujamos y apretamos nuestra palanca. El sonido nos hará respirar de forma atropellada hasta que acabamos disparando a diestro y siniestro.

Total, que muchos niños se dirigieron a sus progenitores, y exclamaron con ansias, venga, papá, cómprame la consola ya, que me muero de ganas de agarrar ese joystick. Vaya chasco se llevarían al comprobar que esa palanca poco tenía que ver con el típico pad de Megadrive. O no.

Game Gear – Something to do with your hands that won't make you blind

Del acompañamiento textual del anuncio en cuestión, se destaca en fuente negrita lo siguiente: "Logrará colmar tus fantasías más salvajes". De nuevo, la burra vuelve al trigo y la temática sexual regresa a la palestra, una vez más, centrándose en aprovechar el fructífero carro del onanismo adolescente.



Vaya careto de enfermo que se gasta el del dibujito, ¿verdad? Sin ningún atisbo de ropa ni vergüenza, en el lado izquierdo, un personaje de espaldas parece estar "dale que te pego" al manubrio, mientras que en el lado derecho, ya de cara al espectador, el imberbe salido se muestra disfrutando con la consola portátil, la Game Gear, flipándolo en colores.

Aquella antigua leyenda inventada por algún puritano, narraba que si pasábamos demasiado tiempo en el cuarto de baño desahogándonos, nos llegaríamos a quedar ciegos. Es por ello por lo que se utiliza el eslogan mostrado en la cabecera: "Algo que hacer con tus manos y que no te dejará ciego".

Más aún, SEGA nos invitaba a que la experiencia fuera compartida con un amigo en un "cara a cara", eso sí, con la inestimable ayuda de un cable Gear to Gear; en caso contrario, pues oiga, como toda la vida se ha hecho: por turnos, y a pelarla. También por turnos.

Sega Genesis Does What NINTENDON'T

Hombre, hay que reconocerlo: resulta brillante la intersección realizada entre la sílaba final del nombre de la compañía némesis de SEGA, con el adverbio de negación por antonomasia del lenguaje anglosajón: don't. Un término taxativo, contundente. Una construcción gramatical realizada con un sólo propósito: eh, chaval, Nintendo no tiene huevos de sacar este juego al mercado, pero SEGA sí.

Este destructivo eslogan fue utilizado en innumerables ocasiones por la compañía que un día fuera conocida por Service Games.

En general, los anuncios en revistas o a través de publicidad televisiva que enarbolaban como

El objetivo era ridiculizar a la compañía o al juego rival, o simplemente causar una demoledora sensación, capaz de convencerte de que adquiriendo su consola serías mejor, más fuerte o incluso más potente en el terreno de la sexualidad. Y es que valía cualquier cosa con tal de sacarle una cabeza al oponente. Algunos ejemplos bastante aclaratorios se citan en el presente artículo. O mismamente el que podéis ver en la ilustración superior hablando de SEGA Game Gear. Dejamos poco a la imaginación



orgulloso estandarte el NintenDon't lucían videojuegos exclusivos de las consolas de SEGA. En los ejemplos que os adjunto en el artículo encontraremos el Moonwalker del añorado Michael Jackson, o los arcades Afterburner y Super Monaco GP.

Claro, uno tiene un poquito de maldad y se imagina que Nintendo, de alguna manera, se sirviera un plato frío con varias raciones de venganza, y que dicho plato se llamara Street Fighter II, The World Warrior, en cierta campaña de navidad en la que Super Nintendo barrió del mapa a Megadrive gracias a aquel mítico pack que incluía el juego de combate de Capcom, objeto de deseo de millones de jugadores y exclusivo, en aquel año, para El Cerebro de la Bestia. Hasta donde alcanza mi conocimiento, la sangre no llegó al río, aunque Nintendo tuviera una inmejorable ocasión para devolver el golpe multiplicado por cien. Cuestión de elegancia, quizás.

Sega Saturn – There is a beautiful, naked woman in this page

Un montón de capturas de pantalla de videojuegos, superpuestas sobre una despampanante rubia en bolas, sutilmente oculta por la sugerente colocación de las screenshots. Atraer al comprador a través de los encantos femeninos es más viejo que andar palante, así que Sega decidió gastarse unas perras en contratar dos páginas a todo color en las revistas especializadas de la época, de cara a meterle un buen empujón a las ventas de la Sega Saturn, a la postre opacada por la floreciente Sony Playstation.

Así pues, se ilustraban videojuegos tales como Virtua Fighter II, Virtua Cop, Sega Rally, Wipe Outo Panzer Dragoon II Zwei, algunos de ellos magníficos, todo hay que decirlo. Rezaba en el texto de la publicidad que no debías distraerte de tu objetivo final, aunque tuvieras delante una moza de larga cabellera rubia, ojos marrones y con el mejor cuerpo que su dinero podía comprar… ojito al puyazo profundo a las operaciones estéticas de turno, en auge por aquella época.

No contentos con acudir con presteza al tópico machista, en el presente anuncio también incurrieron en el lanzamiento de piedra propia a consola ajena. Craso error, craso y mayúsculo. O sea, estás diciendo que los juegos que tienes en común con tu rival más encarnizado, en este caso PSX, son mejores en tu consola porque posees tres procesadores de 32 bits.

No voy a ponerme a comparar el catálogo común, pero se menciona a Wipe Out, y precisamente el título de Psygnosis tenía momentos en los que lucía gráficamente peor en Saturn, gracias al popping o a la hora de representar el power-up del escudo, ya que no era capaz de gestionar las

When you play Congo Bongo you'll die laughing.

A funny thing happens when you play Congo Bongo, the new home game from Sega. In fact, a lot of funny things happen.
You have to get to Congo, the mighty ape, before the jungle beasts get to you. Dodge falling coconuts as you scale Monkey Mountain. Shake the monkey from your back and chase Congo onto the lagoon screen. Then cross the water on the backs of hippos, lily pads and hunter-eating fish. And do it all before Congo makes a monkey out of you.
But watch your step – one slip and it's off to hunter heaven.
Congo Bongo. Straight from the arcade and into your home.
It's more fun than a barrel of, well, monkeys.

Made for: Atari® 2600™ Atari® 5200™ Atari® Home Computers, Commodore 64™ and VIC-20™ Texas Instruments 99/4A™ Intellivision®

SEGA
The Arcade Winners.

transparencias correctamente, trocándolas por tramas. El desenlace de la historia ya lo conocéis, aunque resulta justo y necesario romper lanzas a favor de Saturn, reconociéndole títulos excelentes en su currículum como los Dungeons and Dragons o los juegos de lucha bidimensionales de Capcom.

Arcade – Congo Bongo, más divertido que un barril de monos

Esta referencia publicitaria ya apareció en el artículo que publiqué sobre los títulos arcade de 1983 ; si lo recordáis, se trataba de una publicidad acerca de la recreativa Congo Bongo, la cual tenía alguna que otra similitud con Donkey Kong.

Para apostillar que su título era mejor que el de Miyamoto, SEGA utilizó la famosa frase de "Más divertido que un barril de monos", una expresión típica anglosajona que, cómo no, casaba perfectamente para la comparación con el juego de Nintendo. Curioso, yo diría que, en comparación con el resto de anuncios revisados en el presente artículo, resulta hasta demasiado sutil.

Genesis 32X – Oh, yes, yes, more, more, faster, faster

Pues sí que había que idear una buena campaña de publicidad para convencerte de que Genesis 32Xfue una buena idea. Una tarea que podría calificarse como misión imposible, por mucho que pongas en letras grandes las típicas expresiones que nos gustaría escuchar mientras estamos retozando en la cama.

Pero es que lo peor de este anuncio es que, por el simple hecho de pensar mal, nos están llamando pequeños degenerados. Tras echar un breve vistazo al historial publicitario de la compañía, manda huevos que, al final, los malpensados seamos nosotros...

SEGA, en pos de llamar la atención del consumidor, no dudaba en atacar indirectamente -o, en muchos casos, de forma absolutamente directa- a la competencia, o en transgredir varios pasos el límite de la moralidad. Los anuncios que se marcaron cuando era fabricante de hardware son hoy recordados por su descarada forma de buscar la confrontación directa con sus rivales. Su rivalidad desmedida con Nintendo marcaron a toda una época de jugadores

jesús relinque *pedja*
elpixeblogdepedja.com

La doble cara del mitómano



***"Damas y caballeros. Pronto regresaré con refuerzos. No pierdan las esperanzas. Y a todas las damas a quienes les debo media tonelada de seda con adornos y lencería de encaje: no se resfríen. Adiós"* - Barón de Munchausen**



La pérdida de valores sociales, las dificultades individuales para sobrevivir en una mundo donde "comes o eres comido" dan como resultante la existencia de acólitos ciegos y fanáticos que siguen al líder de la manada sin ningún tipo de acto reflexivo o cuanto menos la lucidez necesaria para cargarse de argumentos y saber defender el verdadero porqué de tal elección. Usuarios embelesados con las bondades y/o maldades del creador, cuyo único fin es seguir alimentando su mitómana afición de burlarse del mundo que lo rodea haciendo creer que su dogma de fe es la verdadera y única realidad. Un ser capaz de enviar a su voraz horda de seguidores ciegos que asestarán golpes bajo la más pura subjetividad en pos a la obra magma del maestro. Las sectas se construyen desde el ofrecer un camino, pérfido (a veces) pero camino al fin y al cabo, a la masa más castigada moralmente de la sociedad.

La arbitrariedad con la que se ejecutan los actos, la crítica, el pensamiento o incluso la opinión nace bajo el manto de la concepción de las bases cimentadas en la mentira y la perversión del concepto matter. Todo mitómano necesita de admiradores exagerados pero también de persistir en alimentar su ego a base de deformaciones, irrealidades o promesas de un futuro mejor si se vive bajo su manto. El videojuego como cualquier corriente cultural o subcultural, como apostillarían

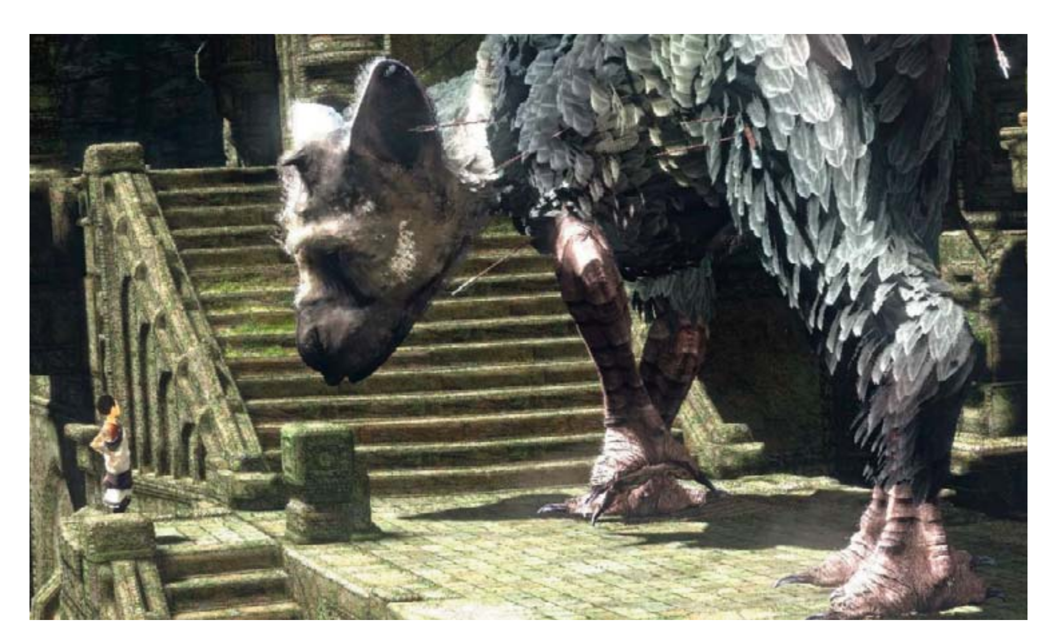


algunos, vive demasiadas veces de los personajes del sector. Por desgracia nos vemos envueltos de la rumorología del próximo producto que revolucionará, asombrará y provocará el nuevo inicio o reinicio del sector con demasiada frecuencia. La capacidad de abstracción debería bastar para poder separar lo que se dice de lo que realmente será el producto real.

The Following (*íd.; Kevin Williamson, 2013*) – sin entrar a valorar la calidad de la serie - plasma de forma bastante acertada la figura del mitómano. Nada que no se haya representado ya en la gran pantalla o incluso en el mismo sector que nos ocupa. Pero aún así la figura del Dr. Joe Carroll (interpretado por James Purefoy) es sin duda el eje por el que se articula toda la trama, sin su existencia o incluso con su extinción se desvanece aquello que él concibe como arte o necesidad de vivir a través de la muerte. Joe Carroll no es más que un mitómano confeso que busca acabar su obra asumiendo todas las consecuencias. Hasta ahora nada nuevo, cualquier ser cuyo fin sea el crear busca llegar al cénit de su obra articulando los mecanismos que sean necesarios.

Curiosity – What's Inside the Cube? (*íd.; 22Cans, 2013*) llegó con la incertidumbre del mostrar una forma de jugar más allá del propio gameplay. Peter Moulyneux, mitómano donde los haya, dejó su anterior cargo en Microsoft para expandir su postulado de manera completamente independiente. No es nada nuevo para el lector más cercano al mundo del videojuego que el personaje en cuestión siempre ha apostado por un ideal libertario sobre el plan-

Hideo Kojima plantea así una mesiánica relación bíblica en la que él se postula como el Dios todo poderoso. Siendo el jugador el seguidor fehaciente que buscará, sin cuestionarse cómo ni por qué, seguir sus pasos a través de los dogmáticos mensajes que el intrépido soldado realiza durante las diferentes entregas de ese acercamiento personal hacia la apuesta cinematográfica que pretende el autor. No hay necesidad de pararse a reflexionar en ningún instante



teamiento del videojuego. Su implicación, por no decir obsesión, ha provocado que en cada uno de los títulos lanzados bajo su imagen fuesen poco a poco enterrando su imagen hasta plasmarla a la altura de lo caricaturesco. He aquí el riesgo del mitómano, el jefe sectario que decide acabar con las bases de lo creado con sudores mediante el suicidio colectivo. Atentar contra su reputación, aparecer como el Dios que todo lo sabe y todo controla no parece, por tanto, y a priori una buena idea.

Camino opuesto parece llevar Hideo Kojima que en cada paso que da levanta a una legión de seguidores acérrimos a sus postulados. Su idea, la de mostrar el videojuego como un ente que se dirige a la obra cinematográfica, no es más que una teoría que parece tener mejor acogida que las de su colega británico. Las críticas hacia su persona son rechazadas de facto y por tanto, su figura se ve reforzada en cada una de las expresiones que este ser decide lanzar. La perseverancia con la que persigue su teología – aquel dogma casi indivisible de lo estrictamente real – se ve ensalzado en cada producto y en cada línea de código. Solid Snake es presentado como el mesías que salvará al sector de la ruina, del jugar por jugar, de las mecánicas aparentemente obsoletas que ya sólo gusta a aquellos que sumamos años.

Dos seres dignos de estudio, de ese que se hace desde la postura altiva del situar al paciente en una posición horizontal recostado en un diván. Una burla sonora que no parece cesar en cada movimiento que estos seres parecen dar. En cada paso su postura se refuerza, en cada producto la industria y todo lo que rodea parece dejar sus quehaceres para prestarles atención. Unos esperando que por sus bocas lacen ese chascarrido que les dé la excusa perfecta para lanzar esputos sin ton ni son, los otros por la inexplicable necesidad de vincular su felicidad a un dogma concreto. No son los únicos, quizás sí los más representativos de una plana mayor de personajes que poco aportan a un sector adormecido y que parece navegar sin rumbo. Ahí están los Clifford Bleszinski o los Fumito Ueda de turno para dictar cual es el devenir de lo que vulgarmente se conoce como videojuego. Existen y conviven con la rumorología del próximo producto de la actualización más incipiente o de la próxima reescritura del evangelio autoeditado, autoproducido y porque no decirlo autogestionado desde el más profundo de sus egos.



El videojuego, al final y por suerte, debe ser un objeto de valor cuya crítica debe ir encarada a lo que ofrece. De ser así, las promesas de lo que iba a ser, de lo que pudiera haber sido o de lo realmente es, se ven enterradas o encumbradas por lo único que al parecer puede llegar a importar. No, no es un gameplay excelso, ni tampoco una narrativa aplastante que provoca en el jugador un sinfín de ideas por las cuales volver a creer en ese tímido acercamiento a un arte mayor. La realidad, dolorosa pero cierta, no es otra que la cantidad de flujo económico que el producto es capaz de generar. La industria ha dejado de ser el bohemio vestido de forma azarosa y con una boina que dota a su portador de un cierto halo de interés, para vestirlo de trajes de Armani y maletín repleto de lustrosos billetes verdes.

Sin llevarse al engaño, nos situamos entre la obra más purista y el producto más comercial, somos seres de consumo rápido que ha situado el sector del videojuego como una extrapolación de lo que realmente querríamos ser. Muchos son los que escriben, describen, analizan y teorizan sobre la cultura (o subcultura) del videojuego. Otros tantos los que han apostado por ser generadores de dogmas de fe y sólo le concierne al usuario final el decidir si ser un seguidor más o simplemente el consumidor que todo lo prueba y nada disgusta. Y de disgustar, que sepan que serán considerados mitómanos empedernidos cuya única función en la vida será la de criticar aquello que está preestablecido sin sentarse a valorar ni por un instante que aquello que critican es justamente aquello que tanto ansían.

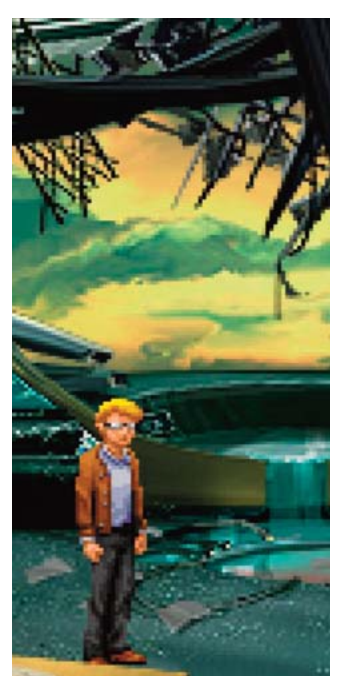
En la capacidad por crear expectación hacia todo producto que surge de su visionaria mente, Peter Moulyneux ha creado así su propia religión donde el jugador actúa como un ser escéptico que se acerca al altar para escupir a su creador con todo dogma dispuesto. Una fórmula que parece funcionar, pues actúa caja de resonancia para el producto y provoca el efecto deseado; que se hable del producto sin importar para nada la calidad o profundidad de éste

raul *factory* garcía
zehngames.com

La intención detrás del píxel



La crítica social, política, religiosa, etc, no ha tenido, tradicionalmente, cabida dentro del píxel en comparación con las otras disciplinas artísticas como la literatura o el cine quienes han hecho de la intencionalidad un arte



A lo largo de la Historia las grandes obras culturales y cimas artísticas de la humanidad han escondido un mensaje en su interior más allá de su mera presencia, belleza o composición. Este mensaje podía responder a diferentes cuestiones como una crítica a algún aspecto de la sociedad o el mundo que rodeaba al artista como por ejemplo la obra de Goya Duelo a Garrotazos, la legitimación de un nuevo orden como la Eneida de Virgilio escrita a petición del emperador Augusto o dar una imagen prefabricada desde el poder como muchas de las películas norteamericanas basadas o ambientadas en la II Guerra Mundial. En definitiva, las obras culturales han escondido siempre una intención en su interior. Han sido muy pocas las obras que han sido creadas sin ningún tipo de intención amparándose en la idea del arte por el arte, incluso las pinturas prehistóricas esconden una intención aunque no supiéramos exactamente cuál.

El videojuego como producto cultural tiene dos facetas, la mecánica, el simple juego disfrutable sin ninguna intención más que la mera diversión como el Tetris (id.; Alekséi Pázhitnov, 1984) y otros muchos, y la historia, donde los videojuegos intentan transmitir un mensaje a través de un canal, la mecánica del videojuego. Sin embargo esta segunda faceta raramente ha escondido una intención detrás de la obra, rara vez ha criticado un aspecto de la sociedad y muy rara vez se nos ha mostrado el videojuego como una alegoría o legitimización de un



orden establecido. Quizás los ejemplos más cercanos a mostrar una intención dentro de su contenido ha sido el juego BioShock (*id.; 2K Boston, 2007*), donde se evidencia la influencia de su creador y sus estudios humanísticos que esconde una crítica feroz al sistema liberal llevado hasta sus extremos y una respuesta crítica brillante a la bibliografía de Ayn Rand y en la otra mano los juegos ambientados en el pasado como la saga Call of Duty (*id.; Infinity Ward, 2003*), la cual muestra una imagen estática y parcial de un conflicto bélico de gran importancia y complejidad histórica mostrando al usuario una imagen sesgada del pasado creada por las compañías desarrolladoras.

Por supuesto estamos hablando de videojuegos y su primer objetivo debe ser divertir y entretener, pues ese es su cometido esencial. Sin embargo poco a poco y gracias al mundo independiente en gran parte, los productos de ocio digital están traspasando esa barrera de mero entretenimiento para ofrecer experiencias jugables diferentes que se alejan del tradicional videojuego y son en esos títulos donde debemos situar nuestra fe en los videojuegos que esconden un mensaje detrás, que nos hagan pensar y especialmente reflexionar sobre el mundo que nos rodea, como por ejemplo hizo Fallout 2 (*id.; Black Isle Studios, 1998*), Fallout: New Vegas (*id.; Obsidian Enterntainment, 2010*) o The Walking Dead (*id.; Telltale Studios, 2012*), títulos que nos forzaron a recapacitar sobre las relaciones humanas en momentos de especial peligro y estados de supervivencia como los que plantean estas aventuras distópicas y donde los protagonistas son llevados al extremo de su humanidad. Existen otros muchos ejemplos brillantes acerca que

Los videojuegos cargados de dobles o múltiples lecturas están comenzado a despuntar debido a la demanda que de ellos existe por una parte de la comunidad de jugadores. Muchos de ellos son producidos de manera personal como algunas aventuras independientes y otros son creaciones que parten de una visión personal como BioShock, preñado de una crítica política al liberalismo feroz y los excesos políticos y una ambientación sublime cargada de referencias literarias y filosóficas



esconden una intención sesgada detrás de sus mecánicas, sin embargo siguen siendo ejemplos escasos, raras avis en nuestra oferta videojueguil.

No defendemos que todos los juegos deban esconder un mensaje o una intención política, moral, ideológica, etc. No, creemos que es necesaria la existencia de heterogeneidad en el medio para poder alcanzar a la mayor masa social posible y democratizar el uso de los videojuegos. Por supuesto tampoco defendemos la primacía o hegemonía de unas obras sobre otras. Sin embargo si creemos en la acusada necesidad de la inserción en los videojuegos de mensajes e intenciones que escondan no solo críticas a aspectos de nuestra cultura sino alegorías, mensajes y diversas capas de lectura. Porque al añadir esta complejidad a las obras de ocio digital, estas se volverán más ricas y especialmente disfrutables a lo largo de los años. Es evidente que para que esto ocurra no es necesario un mensaje, muchos de los juegos tradicionales o creados hace años son muy disfrutables hoy en día, como bien lo demuestra la salud del escenario retro actual. Sin embargo las dobles lecturas, la intencionalidad y la complejidad narrativa e ideológica de las obras permitirán que los videojuegos alcancen cotas de madurez nunca antes vista y que son necesarias para que el medio que amamos alcance la verdadera cota en la escala cultural reinante y se sitúan a la altura de las demás ramas culturales del ser humano.

Es evidente que es camino se desarrollará en tanto en cuanto haya un nicho de mercado para este tipo de juegos. Tiene que existir una masa o colectivo de personas que demanden juegos diferentes, con una intencionalidad y mensajes concretos que añadan la ya mentada doble o triple lectura a las obras. En cuanto esto no ocurra o este colectivo no se forme lamentablemente los que si estamos ansiosos ante la llegada de títulos que escondan entre sus líneas tesoros del significante deberemos acudir a la menguada lista que actualmente ofrece el mercado o fijar nuestra vista en el efervescente mundo independiente en busca de un título que te haga pensar más allá de la solución del nivel o de la mejor y más creativa forma de acabar con el guarda. Porque si algo ha caracterizado a las grandes obras culturales de la Historia ha sido este aspecto, las múltiples lecturas que de ellas se podían hacer, como es el caso por ejemplo del Quijote de Cervantes, disfrutable como una simple novela de caballería o disfrutable también como una crítica a las novelas de caballerías.

Quizás, y solo quizás, como defendía en otro artículo de nuestra página pixelbuster.es "La



autoría del píxel" esta falta de intención detrás de la obras se deba al propio desarrollo del videojuego. Muchas de las obras que hemos mentado fuera del mundo de los videojuegos fueron obras o encargos personales, de una persona a otra, como es el caso de la Eneida o el Quijote. En cambio, dentro de los videojuegos estos no suelen ser personales, sino que son obras colectivas creadas por un equipo de personas bajo encargo de una compañía mayor. Pocas veces son obras que nacen del deseo expreso de creación de una sola persona, y cuando esto si ocurre, como es el caso de BioShock (*id.; 2K Boston, 2007*), da lugar a títulos con un marcado carácter personal que engloban dentro de su contenido esa doble lectura o intencionalidad que defendemos en este humilde artículo. Esta personalidad en la obra digital poco a poco va abriéndose camino en dura competición con las obras colectivas de grandes estudios gracias al apoyo popular o a la calidad que emanan muchas de ellas como es el caso de Gemini Rue (*id.; Joshua Nuernberger, 2011*) o Resonance (*id.; XII Games, 2012*), dos aventuras gráficas creadas y desarrolladas por una sola persona.

En definitiva, creemos necesario que el mundo de los videojuegos adquiera la capacidad de poseer dobles, triples o múltiples lecturas, aunque no en la totalidad de la oferta, ya que es evidente que el mercado necesita una heterogeneidad palpable que permita la existencia de un juego para cada persona, pero si demandamos la existencia de una gama de obras que incidan en aspectos críticos, alegorizantes o moralizantes sobre algunos aspectos como ya han hecho numerosas creaciones culturales consideradas hitos o cimas de la cultura a lo largo de la Historia de la Humanidad.

Las grandes obras de la literatura o el cine como el Quijote o Senderos de Gloria han escondido entre sus páginas la crítica o la intencionalidad del autor con respecto a un aspecto de la sociedad en la que vivían. En cambio las grandes obras de los videojuegos han escondido esa faceta tan propia de la cultura en pro de una experiencia teñida de blanco y en muchas ocasiones apta para toda la familia. Son solo un ejemplo

alberto venegas
pixelbusters.es



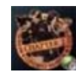
Resident Evil 6

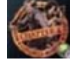
La pesadilla del bioterrorismo es más real que nunca, los brotes en Estados Unidos, Europa oriental y China amenazan con sumir al mundo en el caos. En esta situación apocalíptica, varios héroes se levantarán para intentar acabar con la amenaza vírica. ¡En sus manos, nada más y nada menos que el devenir de la humanidad.¡Experimenta el horror más dramático con Resident Evil 6!

Gracias a logros360.com, os enseñamos los 50 logros que podréis desbloquear en este título.

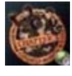
¡Desbloquealos todos!

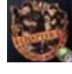

Una noche muy larga Puntos: 10
Completa el tutorial.

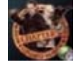

Secretos enterrados Puntos: 15
Completa el capítulo 2 de la campaña de Leon.

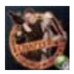

Follón en China Puntos: 15
Completa el capítulo 4 de la campaña de Leon.

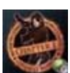

Rescate de rehenes Puntos: 15
Completa el capítulo 1 de la campaña de Chris.

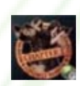

¡A por ella! Puntos: 15
Completa el capítulo 3 de la campaña de Chris.

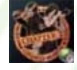

Llamada del deber Puntos: 15
Completa el capítulo 5 de la campaña de Chris.


Peor imposible Puntos: 15
Completa el capítulo 2 de la campaña de Jake.


Atrápame si puedes Puntos: 15
Completa el capítulo 4 de la campaña de Jake.

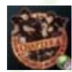

Soy espía Puntos: 15
Completa el capítulo 1 de la campaña de Ada.


Al infierno Puntos: 15
Completa el capítulo 1 de la campaña de Leon.


Viaje en avión Puntos: 15
Completa el capítulo 3 de la campaña de Leon.


Problemas con las mujeres Puntos: 15
Completa el capítulo 5 de la campaña de Leon.

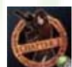

Tragedia europea Puntos: 15
Completa el capítulo 2 de la campaña de Chris.


Siempre queda esperanza Puntos: 15
Completa el capítulo 4 de la campaña de Chris.


El dinero es lo primero Puntos: 15
Completa el capítulo 1 de la campaña de Jake.

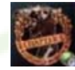

Pies en polvorosa Puntos: 15
Completa el capítulo 3 de la campaña de Jake.


Hasta la vista Puntos: 15
Completa el capítulo 5 de la campaña de Jake.

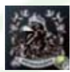

Ofensiva Puntos: 15
Completa el capítulo 2 de la campaña de Ada.



Reunión de supervivientes Puntos: 15
Completa el capítulo 3 de la campaña de Ada.



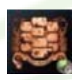
¿Y ahora qué? Puntos: 15
Completa el capítulo 5 de la campaña de Ada.



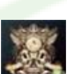
Convencional Puntos: 30
Completa todo el juego en el modo Veterano.



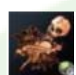
Leyenda Puntos: 90
Completa todo el juego en el modo Profesional.



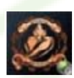
Titular Puntos: 15
Consigue 10 tipos de títulos distintos.



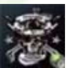
Habilidoso Puntos: 90
Mejora al máximo todas las habilidades.



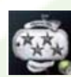
Acaba lo que empieces Puntos: 15
Realiza un golpe de gracia a 10 enemigos.



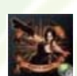
Fénix Puntos: 15
Derrota a un enemigo cuando estés al borde de la muerte y recupérate sin ayuda.



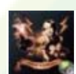
Maestro de armas Puntos: 30
Usa todas las armas del juego y mata a 10 enemigos con cada una.



Escalador Puntos: 30
Obtén un título de nivel 4.



Especialista Puntos: 15
Derrota a 20 enemigos con el disparo rápido de la Hydra.



Alto voltaje Puntos: 15
Derrota a 10 enemigos cargando con la porra eléctrica.



Genocidio J'avo Puntos: 15
Derrota a 500 J'avo.



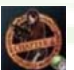
Feminista Puntos: 15
Mata al monstruo y salva a las chicas.



A quemarropa Puntos: 15
Elimina personalmente al piloto del helicóptero.



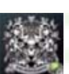
Medallista Puntos: 30
Obtén 150 medallas diferentes.



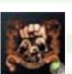
La muerte de Ada Puntos: 15
Completa el capítulo 4 de la campaña de Ada.



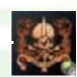
Verde Puntos: 15
Completa todo el juego en el modo Normal.



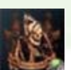
Curtido Puntos: 30
Completa todo el juego en el modo Profesional.



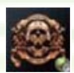
Chapas originales Puntos: 15
Personaliza tus chapas de identificación.



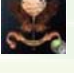
Poco mejor que nada Puntos: 15
Compra una habilidad.



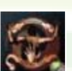
Ninja Puntos: 15
Derrota a 5 enemigos con un ataque sigiloso.



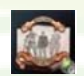
Tres en raya Puntos: 15
Contraataca el ataque de un enemigo 3 veces seguidas.



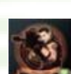
Salvavidas Puntos: 15
Ayuda o rescata a un compañero 10 veces.



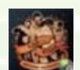
Es solo un empujoncito Puntos: 15
Lanza a 10 enemigos desde un lugar alto.



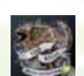
Figurante Puntos: 15
Obtén arte conceptual para tu colección.



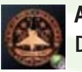
No me calientes la cabeza Puntos: 15
Abate a un enemigo a 50 metros de distancia con un disparo en la cabeza usando la mira térmica.



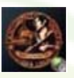
Masacre zombi Puntos: 15
Derrota a 500 zombis.



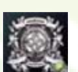
Exterminio de capullos Puntos: 15
Derrota a 100 enemigos que hayan salido de un capullo.



Aviador Puntos: 15
Demuestra que sabes pilotar.



A hurtadillas Puntos: 15
Atraviesa la zona del puente del portaaviones sin que te detecten.



Reliquias Puntos: 30
Colecciona todos los emblemas de serpiente.


Microsoft intentó convencer a los usuarios con las supuestas ventajas de XBOX ONE
Kinect y conexión a internet obligatorio, bloqueo regional y de segunda mano
Y si todo esto no os sorprende esperad a que anunciemos el precio


Nintendo se lució con juegos poco arriesgados como Mario Kart 8 o Super Smash Bros para WiiU
Y ninguno verá la luz hasta 2014


Y Sony se ganó al público con tan sólo anunciar el precio de Playstation4
Pepó13
Traed el ataúd
¡¿Y a mi que!? ¡¿A mi no me nombrais panda de cabrones!?
Y ahora os pondremos un video sobre la segunda mano muy gracioso



JUEGANDO

BY TRÉVERON

RECIENTEMENTE ME HAN CONTRATADO TAMBIEN COMO ANALISTA DE MARKETING DE MICROSOFT. ¿LO DE DECIR QUE SE REQUIERE CONEXIÓN ONLINE Y QUE NO SE VA A PODER PRESTAR JUEGOS? ¡IDEA MÍA! ¿ Y QUERÉIS SABER UN SECRETO? ES MENTIRA...





¡¡¡DINEROS!!!



SI OS DAIS CUENTA TODO FORMA PARTE DE UNA ELABORADA ESTRATEGIA DE... OH, DISCULPAD. UN MEMORÁNDUM. DE LOS JEFES. DICEN QUE VAN A SEGUIR ADELANTE CON EL ON-LINE Y EL NO PODER PRESTAR JUEGOS.



VENGA, UN ABRAZO.



HTTP://TREVERONSPARADOX.BLOGSPOT.COM



TODA LA INFORMACIÓN DE TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS EN

WWW.VIDEOJUEGOSYCONSOLAS.COM

www.picvit.com